
o final de pokémon crystal
Nintendo®
WORLD
38
Out/2001
R$ 4,90
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR
CONRAD EDITORA
Grátis!
8 fichas Nintendo
Colecione!
Só no Game Boy Advance!
MARIO KART
SUPER CIRCUIT
queime o asfalto no melhor jogo do portátil
incrível!!!! tudo sobre o novo
zelda
para GameCube
E mais
todos os golpes de
street fighter 2
&
detonado completo
castlevania
ISSN 1516-1892

GAME BOY ADVANCE



www.nintendo.com.br

MARIO KART™ SUPER CIRCUIT

Quando você compra um carro, o vendedor diz que a coisa mais importante é a segurança. Nada disso! O que mais importa são os acessórios, cara! Tipo, por exemplo, o ar-condicionado. E cascos de tartaruga. E raios no painel de comando. Com vocês, Mario Kart™: Super Circuit™ para Game Boy® Advance, uma corrida com todos os seus personagens favoritos, em mais de 20 pistas inéditas onde vale tudo! E com rachas simultâneos para 4 jogadores com apenas um cartucho. Você não vai querer que essa viagem acabe!

EDITORIAL

Uma nova era chegou!

Sem dúvida nenhuma, o acontecimento mais importante deste mês foi a visita de uma cegonha de olhos puxados à redação da NW. No bico, ela nos trouxe a mais avançada tecnologia eletrônica, um universo inteiro de fantasia dentro de uma pequena caixa de sonhos chamada GameCube. E você irá conferir toda a nossa felicidade nesta edição. Felicidade esta que também foi maior ao ouvirmos o anúncio da Capcom revelando a exclusividade da série Resident Evil para o Cube. Dá pra imaginar como vai ser? Leia no Hot Shots!

No mais, o ritmo da revista não diminuiu em relação à histórica edição passada. Notícias, detonados (Castlevania, Mario Kart e Super Street Fighter II para GBA, Tony Hawk para o N64 e o final de Pokémon Crystal para o GBC), Reviews, o Hot Paint com mais desenhos, o Super Classic com a história das melhores produtoras de jogos), o Top Secret e o Pergunte aos Pilotos... Enfim, foi uma revista suada, e esperamos que vocês gostem!

E como você já viu, nossa capa dá destaque ao novo visual de Link, personagem principal das aventuras de Zelda. O pequeno herói tinha uma cara, e depois de visitar a clínica de cirurgia plástica Shigeru Miyamoto, apareceu totalmente remodelado. O balaio de gatos sobre as discussões em cima desta notícia foi enorme, e você confere nossa apuração a partir da página 22.

Pra fechar, eu sou o Ronny, e esta é a minha estréia aqui no Editorial. O nosso amigo Pablo Miyazawa ganhou uma coluna especial no Hot Shots, para trazer todo mês a opinião de quem entende sobre o assunto Nintendo. E chega de escrever que eu quero jogar GameCube! Aproveitem esta edição, e até o mês que vem!

Ronny Marinoto

Corrida de kart é bom demais!

ÍNDICE

Nintendo World
Número 38 — Outubro/2001

Entenda o critério de avaliação da NW

Gráficos
É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.

Jogabilidade
É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.

Som
São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.

Diversão
É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.

Replay
É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor proporcional à sua importância. Nós, da **Nintendo World**, achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final resulta da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância), dividida por 10. Mole como maria-mole!

FALE CONOSCO!
VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE
DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (11) 3814-8044

BIT ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (11) 3814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) 3346-6088
Cartas: Rua Maracaí, 185
Aclimação, São Paulo/SP
CEP: 01534-030
e-mail:
redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
e-mail:
atendimento@conradeditora.com.br

ASSINATURAS
Tel: (11) 3237-3216 (das 8h30 às 17h30)

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

Games Nintendo é no BIG

Condições super especiais de pagamento! Confira!



ÁRTICO GLACIAL ÍNDIGO



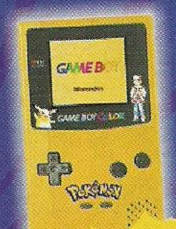


R$ 399,00



CLEAR PURPLE





EDIÇÃO ESPECIAL POKÉMON

De R$ ~~299,00~~ por R$ 199,00

NINTENDO 64

ANIS

UVA

De R$ ~~499,00~~ por R$ 299,00

NINTENDO 64

R$ 199,00



POKÉMON STADIUM 2



CONKERS BAD FURY DAY



ZELDA MAJORA'S MASK

GAME BOY COLOR

R$ 99,00



POWER PUFF GIRLS



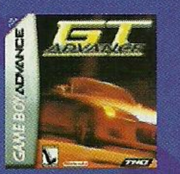
DEXTER'S LABORATORY



POKÉMON CRISTAL



R$ 139,00



GT ADVANCE



EARTH WORM JIM



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Hipermercado BIG
Campeão de preços baixos

Nintendo

CONFIRA TODAS AS NOVIDADES DA NINTENDO NO BIG!

N-MAIL

Polêmica! É todo mundo mandando pau no novo do momento, vamos discutir um monte sobre opinião sobre o novo visual

SUAS CARTAS EM NÚMEROS

Em agosto e setembro, recebemos...
106 e-mails reclamando do visual do novo Zelda
39 e-mails elogiando o visual do novo Zelda
01 e-mail xingando a mãe de Shigeru Miyamoto
13 cartas apoiando a criação do "Comando Anti-Pokémon"
68 desenhos em papel
17 cartas com dúvidas que já cansamos de responder em edições anteriores
24 mensagens citando falsas profecias de Nostradamus



E ELES NÃO PARAM!

Ficamos esperando um Link perfeito, com imagem parecida com a de filmes, e ganhamos um Link cabeçudo e sem pés. Muito bom mesmo! Garanto que os programadores vão economizar muito tempo na produção do jogo, já que a quantidade de polígonos será bem menor do que do N64. O Link poderia estrelar naqueles desenhos das **Meninas Superpoderosas**, talvez assim melhore a moral dele. Espero que seja um golpe publicitário, ou então um equívoco, pois acabaram com uma das melhores coisas que a Nintendo tinha.

Eduardo Assis de Moura
Via e-mail

Sou fã de **Zelda** e tenho a maioria dos jogos. Mas fiquei imensamente chateado quando vi as imagens de **Zelda** para GameCube. Não quis acreditar no que estava vendo, e até fiquei conectado esperando chegar a notícia que desmentiria aquilo, mas isso não aconteceu. Apesar de ser o jogo que eu mais esperava, a decepção foi grande... Como confio em suas opiniões, gostaria de saber o que vocês acharam do jogo, já que isso é muito importante para mim.

Helio M. Neto
São Paulo/SP

A empolgação com o GameCube vem diminuindo a cada notícia que a Nintendo solta. O N64 teve suas glórias, e a perfeição atingida com jogos como **Zelda** é inesquecível. Mais ainda agora, que sabemos que o novo **Zelda** é um lixo. Por favor, não elogiem este **Zelda** de GameCube, falem o que sentem, como fãs. Mostrem a decepção que foi ver o que fizeram com o Link.

Gustavo Cesar Oliveira Souza
Via e-mail

Equívoco, decepção, lixo... Qualé, moçada! Que espécie de fãs são vocês?! Tudo o que foi mostrado até agora foi um pequeno vídeo de menos de dois minutos e algumas telinhas. O game permanece envolto no maior mistério, como é de praxe nos jogos da série. Dêem tempo ao tempo e deixem o mestre trabalhar em paz!

TEM QUEM GOSTE

Acabo de assistir ao vídeo de **Zelda** e fiquei maravilhado com o que vi. Não por causa dos gráficos, que estavam ridículos, mas por que a Nintendo juntou tudo o que já fez de melhor: a diversão sem limites de **Mario** e o fabuloso **Zelda** num só mini-DVD. Tudo bem que o Link tá parecendo um digimon, mas ficou demais. Com isso, a **Lenda de Zelda** perdeu toda aquela característica épica e a sensação de "tenho que salvar o mundo", mas ganha em inovação e diversão. Valeu, Miyamoto!

Danilo Correia da Paz
Via e-mail

É isso aí, Danilo. Você é bem... hummm... da paz! Finalmente um cara que percebeu o espírito da coisa. Gosto é um negócio muito pessoal, então é lógico que tem gente que amou o novo visual de Zelda**, como também tem gente que detestou. Aqui mesmo na** Conrad **foi assim. Mas em uma coisa todo mundo da redação (e o Danilo também) concorda: o velho Shigeru é um gênio e não vai deixar ninguém na mão no que diz respeito à inovação, diversão e jogabilidade.**

CHATO, MAS FIEL

Sou capaz de apostar um filé de brontossauro do Fred Flintstone que vocês não vão publicar esse e-mail. Acabei de pegar a **NW** 36 e vim direto escrever. Mais uma vez **Pokémon** na capa? Já não chega? E as 120 estrelas do **Super Mario 64**? Já vi isso só na **NW** umas três vezes (já sei até em russo ao contrário). CHEGA DE REPETIR! Vamos pôr coisas novas! Gostaria de saber quanto custa uma entrada para a Space World e uma para a E3. Sacanagem, vocês repórteres podem entrar nesses eventos e nós não! De um leitor chato, mas fiel.

Vitor Albamonte
Campinas/SP

Fala aí, Vitão Chatão! Cara, aqui na NW **nada acontece de graça. Se** Pokémon **está novamente na capa, é porque mereceu, afinal** Pokémon Crystal **era um game muito aguardado e que possui uma grande legião de admiradores. Se a matéria com as 120 estrelas apareceu novamente nas páginas da** NW**, é porque mereceu, afinal um sem-número de leitores telefonou, mandou cartas e e-mails pedindo um repeteco da mesma. Tem mais. A E3 é um evento exclusivo para a imprensa, revendedores e gente ligada à indústria dos games, e não existe venda de ingressos. A Space World possui um dia exclusivo para a indústria e outros dois abertos ao público, onde ninguém paga nicas para curtir aquele mundaréu de games. Pronto! Cadê nosso filé de brontossauro?**

QUESTIONADOR

No Questiomario **Banjo Tooie**, tentei responder às perguntas sem nunca ter jogado o game, só confiando nas minhas **NW**s. Porém, na pergunta de quantas peças são necessárias para entrar no mundo Hailfire Peaks, a revista dizia que eram 65, e nos seus gabaritos da edição de julho a resposta é 34. Portanto, eu errei essa questão, e com mais tristeza ainda, porque além de ser o primeiro Questiomario que respondo, eu mandei com mais de um mês de antecedência. Fiquei triste, pois pensei que poderia ser a chance de eu ter o fantástico Game Boy Collor... mas não foi desta vez.

Guilherme de Oliveira Jacobino
Piracicaba/SP

Ihhh, Guilhermão! Viajou forte, meu camarada! Na NW **30, página 38, está lá bem claro: ingresso para Hailfire Peaks, 36 jiggies (ou peças). E as respostas do Questiomario** Banjo-Tooie **publicadas na edição 35, página 10, não deixam dúvidas: 36 peças. Fique mais atento daqui pra frente, pois até na sua carta você confundiu o nome do portátil de 8 bit com o sobrenome daquele picareta que um dia foi nosso presidente da república.**

O QUE É MAIS, É MENOS

Comprei um GBA recentemente e algo me confundiu. Na parte de trás da caixa há uma indicação de como devem ser colocadas as pilhas de acordo com a polaridade (+ - em cima e - + embaixo). Mas acontece que no manual e no próprio GBA aparece a indicação contrária: - + em cima e + - embaixo. Sorte que confiei no manual e coloquei as pilhas da maneira correta, evitando possíveis problemas no video game. Por favor, façam algo para corrigir esse problema e evitar que pessoas tenham algum dano em seus sistemas devido a esse pequeno (mas grave) erro.

Leandro Fonseca Ribeiro
Via e-mail

Muito obrigado pelo toque, Leandro. Realmente, existe esse erro na embalagem do GBA. Essa informação já foi passada à Gradiente Entertainment, que ficou de tomar as providências necessárias. Escreva sempre!

O MAIOR SEGREDO DA NW

Onde está o outro lado da moeda de vocês? Eu não acredito que tudo seja tão perfeito na redação como vocês mostram, e acho que a maioria dos leitores gostaria de saber como são os bastidores da melhor revista de games do país. Com certeza, a redação não é só feita de sala organizada, fitas devidamente arrumadas, tudo bonitinho! Não! Queremos ver o lado obscuro da **NW**, aquele que vocês não mostram e tomam o maior cuidado para esconder! Paredes com mofo, cantinhos com teia de aranha, fios esparramados pelo chão, redator com sapatos fora dos pés e meias furadas, etc. Tenho certeza que alguma coisa desse tipo acontece aí, afinal, ninguém é perfeito (só a Joanna). Só estou querendo ajudar no sentido de termos uma relação mais íntima e mais interativa com a **NW**. Mostrar bastidores dá Ibope, é ou não é?

Jardileno Sousa
Salvador/BA

Você tá louco? Por acaso você acha que a gente quer ter uma relação mais íntima e interativa com alguém chamado Jardileno? E se você quiser levar a gente pra trás do arbusteno que existe no seu jardileno? Tô fora! E a gente não mostra esse lado da redação por um motivo bem sério: censura. Se a gente fizesse isso, a NW **seria proibida para menores de 18 anos. Se bem que tem até algumas coisinhas que dá pra mostrar. Deleite-se!**







Cenas da **NW**: organização total na mesa dos editores, um redator no momento de grande inspiração, enquanto outro "apara" os excessos em um Review exclusivo

Envie sua carta para: **Revista Nintendo World - R. Maracaí, 185 - CEP: 01534-030 - São Paulo/SP**
Não deixe de escrever **N-MAIL** no envelope.

Zelda! Como esse é o assunto mais importante isso no N-Mail desta edição. E você já deu sua da NW? Tá esperando o quê?

CHEIO DE OPINIÕES

Como o leitor Renan Cavalcante deu sua opinião sobre a **NW**, eu gostaria de fazer o mesmo.
Preço: é justo.
Capa: muito bem-feita.
Editorial e **Índice**: muito bem escritos.
Hot Shots: está de bom tamanho.
N-Bits: poderia ser maior, tipo uma página inteira.
Questionário: está cada vez mais difícil. Maneirem aí!
Meu Nintendo: está perfeito.
N-Mail: devia ter duas páginas.
Hot Paint: aumentar é uma boa idéia, não acham?
Preview: colocar mais fotos não machuca ninguém.
Matéria de capa: devia ter mais páginas e mais fotos.
Estratégia: que tal mais jogos por edição? Tipo, dez jogos?
Review: está muito bom desse jeito.
Super Classics: coloquem jogos de NES e Game Boy também.
Top Secret/Pergunte aos pilotos: devia ser maior.
Gallery: nunca mudem ou tirem essa seção.

Fernando Peres
Via e-mail

Mais alguma coisa? Quem sabe um jantar chique num restaurante de primeira classe com uma coelhinha da Playboy? Aproveita que estamos pagando!

MAIS EXPLICADO QUE ISSO?

Estou mandando pela 8ª vez um e-mail para vocês para mostrar minha indignação. Adoro a revista e gostei muito do detonado de **Zelda: Majora's Mask**. Mas ao comprar a edição 36, tentei pegar as fadinhas do último templo mas parei na 14ª. Não consigo encontrá-la! A matéria se tornou muito confusa a partir da décima fada! Sei que vocês tiveram um trabalhão para fazer, mas podia ser mais explicadinho! Minha outra crítica é para vocês pararem de colocar cartas somente de elogios! Não que a revista seja ruim, mas este espaço poderia ser preenchido com cartas mais inteligentes.

João Paulo Martins
Bauru/SP

Parece que 8 é seu número de sorte, JP. Não sei não, mas você deve estar fazendo alguma coisa errada, pois testamos e retestamos todas as localizações das fadas e é aquilo mesmo que está ali. Se liga da próxima vez que você for jogar, pois esse templo é complicado mesmo. E vê se pára de ficar falando pra gente colocar cartas mais inteligentes na revista, pois a sua não é mais burra nem mais esperta que nenhuma das outras que entram na seção (e isso vale pra todo mundo que escreve dizendo a mesma coisa!). A gente escolhe as cartas que são publicadas com o maior carinho e porque cada uma delas, em nossa opinião, contém algo único. Seja uma palavra, uma idéia, sugestão, crítica ou elogio.

ROSA IS BEAUTIFUL

Não tenho nada para fazer, então vou falar do Game Boy Advance que minha mãe me comprou. Tudo começou com a edição da **NW** que revelou o Cube e o GBA. Alguns meses depois, minha mãe arrumou um serviço de estágiaria na embaixada brasileira em Washington – a oportunidade perfeita para eu conseguir meu portátil. No fim do mês, ela disse que tinha arrumado o dito cujo. Mas eu sabia que o GBA tinha sido o video game de maior vendagem de todos os tempos e me deu um frio na espinha. Quando ela chegou, vi que estava tudo em ordem – exceto que meu Game Boy era COR-DE-ROSA! Ela disse que não tinha encontrado outros modelos em lugar nenhum e o único disponível era esse. Tem mais uma coisa que me corrói por dentro: o que é (ou foi) o Super Famicom?

Lucas Barretto Santiago
Via e-mail

Nem encana, Lucas. Rosa pode ser uma cor estranha pra uma cueca, mas até que pro GBA ficou bem bacaninha. Se seus amigos estiverem tirando uma com a sua cara por causa da cor do seu portátil, relembre-os de todos os Rosa que deixaram seu nome gravado na história contemporânea, como o compositor brasileiro Noel Rosa, o escritor Guimarães Rosa, o vocalista da banda Guns N' Roses, Axl Rose, e o inesquecível meia-esquerda da seleção brasileira na Copa de 50, Jair da Rosa Pinto. Ah, e o Super Famicom é o nome do Super Nintendo no Japão. E não, ele nunca foi lançado na cor rosa.

CARTADOMÊS

Não sei quanto a vocês, mas eu sou muito fã da Nintendo e me decepcionei demais. Não entendo: os **Zeldas** para N64 venderam milhões de cópias no mundo inteiro. Então, qual outro motivo senão a estupidez para mudar a parte gráfica do jogo? Pelo que sei, a Nintendo queria dar mais atenção aos jogos maduros. Com certeza, não é nada disso que estamos vendo. **Luigi's Mansion**, **Pikmin**, **Super Smash Bros. Melee**, **Mickey**, **Donkey Kong Racing**, **Super Monkey Ball**... e agora parece que o **Zelda** vai entrar para o time dos jogos de criança que a Nintendo sempre faz em maior quantidade! Como pode, pessoas tão inteligentes fazerem coisas tão ridículas? Por que eles fizeram a cretinice de mudar **Zelda** para aquele desenhinho ridículo? O Cube não pode exibir gráficos magníficos? Então que m... é aquela? Eu sou muito fã de **Zelda**, e é capaz de eu comprar mesmo com aquele desenho trouxa pra criança. E não venham me falar que vocês adoraram a mudança, porque foi um erro ridículo que eles cometeram. Tenho todos os números de **NW** e gosto muito da Nintendo, mas estou profundamente arrasado com essas notícias. Eu, um mero mortal, parece que sei mais sobre marketing e jogos do que eles. Miyamoto diz que não sabe se quer o Link e a Zelda mais adultos. Será que ninguém fala pra ele o que o público quer? Ou será que ele não liga para o que nós pensamos? Por que ele não faz um jogo igual ao vídeo do ano passado? Esse novo **Zelda** parece jogo de Game Boy ou desenho animado. Usar um console incrivelmente potente para fazer um desenho? O novo **Zelda** pode até ser legal e vender bem, mas não vai ser nunca melhor do que o **Zelda** que eles estavam produzindo antes. Será que a Nintendo não se toca? Como pode ser tão teimosa?

Hugo Mansano Garcia
Via e-mail

O tal do Hugo é Mansano, mas de manso não tem nada. Como ele, muitos outros estão fazendo declarações de ódio à Nintendo e ao próprio Miyamoto, tendo visto apenas algumas fotos, alguns segundos de vídeo talvez, e sem sequer terem controlado o novo Zelda **uma única vez. Isso se chama precipitação. Não se pode julgar um livro pela capa, já dizia a minha sábia avó com um de seus batidos ditados. Lembrem-se que um game aparentemente bobo com um esquilinho fofinho acabou se transformando numa obra-prima chamada** Conker's Bad Fur Day. **Por acaso alguém acha mesmo que o melhor designer de games do mundo (não só em nossa opinião, mas também de toda a imprensa mundial e de toda a indústria do video game) vai pegar aquele que é seu maior sucesso e transformá-lo em algo ruim? Eu apostaria minhas fichas em outro número...**
O certo é que o novo Zelda **ainda vai gerar muita discussão, e foi pensando nisso que resolvemos fazer uma matéria sobre isso, que você acompanha a partir da página 22. Mas antes, leia também o que disseram alguns outros leitores.**
Uma última coisa em relação à carta do Hugo: você forçou a amizade ao dizer que games como Luigi's Mansion, Pikmin, Monkey Ball **e** Smash Bros. Melee **são jogos ridículos e somente para crianças. Apesar de seu visual "não tão adulto" (tá bom assim?), esses são alguns dos jogos mais lindos, divertidos e elaborados de que se tem notícia. Espere até colocar suas mãos neles. E pra terminar, um conselho: se a criança dentro de você deixou de existir, é melhor parar de jogar video game e fazer coisas mais interessantes, como bater um papo cabeça sobre economia e política. Topas?**

PERGUNTA DEMAIS

1. O GameCube virá com algum jogo? Se sim, qual?
2. Quantos games terá seu lançamento no Japão e nos EUA?
3. Quantas empresas irão desenvolver jogos para o GameCube? Quais são?
4. Tem como algum dia eu visitá-los? Passem o endereço.
5. Quem nasceu primeiro, o ovo ou a galinha?
6. Como os dinossauros morreram?
7. Como surgiu nosso planeta?
8. Quem... ops.: me empolguei?

Saulo Henrique
Via e-mail

1. **Ainda não está totalmente decidido, mas provavelmente não.**
2. **No Japão três. Nos EUA, 15.**
3. **Ihhh... um montão! Capcom, Acclaim, Midway, Sega, Activision, Konami, THQ e uma pá de outras. Pode ficar tranqüilo que não vão faltar games.**
4. **O endereço está na página 8. Pode passar a hora que quiser, mas não se esqueça de trazer presentes ou, pelo menos, uns biscoitinhos.**
5. **O ovo. Não, peraí! A galinha. Não, peraí...**
6. **Eles comeram o filé de brontossauro que o Vítor Albamonte mandou pra nós, mas que se extraviou e apodreceu.**
7. **Que "nosso planeta"? A gente vive é no mundo da lua...**
8. **Que nada...**

DETETIVE

Você fez muito drama com respeito à sua identidade, mas deu uma grande dica na edição 35. A carta do mês tinha uma foto com todos que fazem a **NW**, exceto você. Na foto, só não estava o Eduardo Trivella. Resumindo, você é o Trivella! Descobri, não é?

Sergio
Via-email

Hummmm... não posso responder. Mais informações sobre o assunto, no mês que vem. Até lá!

VOCÊ MANDA!

Queremos saber sua opinião! Escreva para a redação, ou mande um email para redacao@nintendoworld.com.br

HOT PAINT

Vencedor

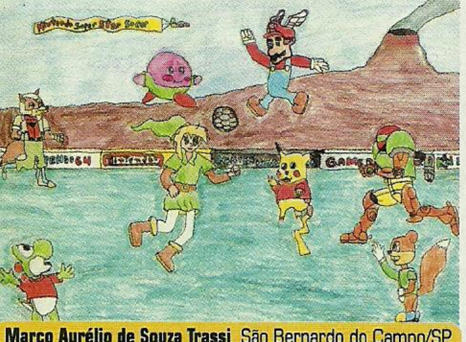


Reinaldo de Lourdes Pedro São Paulo/SP

Prêmio: 1 cartucho N64



Rita Lino de Mello São Paulo/SP





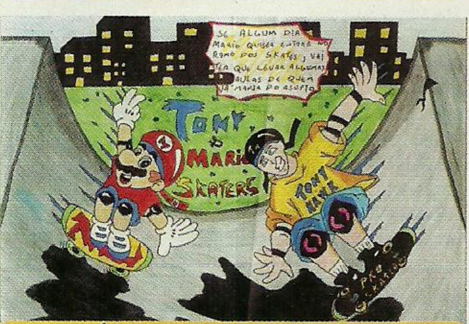
Marco Aurélio de Souza Trassi São Bernardo do Campo/SP



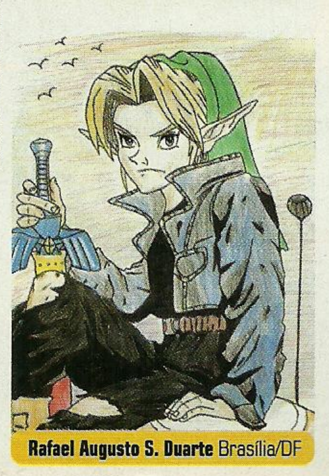
Thales Milani Gaspari São João da Boa Vista/SP



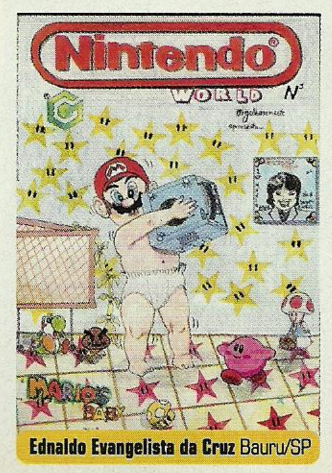
Fabiana Aparecida da Silva Ribeirão Preto/SP



Érick Santos Garcia Curitibanos/SC



Rafael Augusto S. Duarte Brasília/DF



Ednaldo Evangelista da Cruz Bauru/SP



Fernando Silva da Rocha Praia Grande/SP

Regulamento

Para participar da seção **Hot Paint**, mande seu desenho para:

Revista Nintendo World
Hot Paint
R. Maracaí, 185 – CEP: 01534-030
São Paulo/SP

Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade.

O desenho (ou a pintura) deverá conter em seu verso o nome, endereço completo, idade e telefone para contato bem legíveis.

Boa sorte!



CONRAD EDITORA

André Forastieri e
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

Sérgio Monteiro
Diretor Comercial

André Martins
Gerente de Produto

Odair Braz Junior
Editor-chefe

Alexandre Matias e
André Miyazawa
Editores Executivos



REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Editor

Eduardo Trivella
Editor Contribuinte

Ronny Marinoto
Editor Assistente

Eurico Kenji Sakamoto
Editor de Arte Contribuinte

Rafael Franco
Designer Trainee

Ed Wilson Dias
Coordenador de Produção

Colaboradores
Augusto Olivani, Cassiano Barbosa, Cleiton Campos, Eric Araki, Fabio Santana, Ivan Cordon, Mateus Reis, Ricardo Matsumoto, Rogério Freire (textos), Maximus Comunicação Visual (capa)

Sandra Martha Dolinsky
Assistente Editorial/Revisão

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Coordenadora de Administração

Marco Sá Pelegrini
Coordenador de Pessoal

Benjamin Emerick e
William Domingos
Suporte Técnico

Atendimento
Fabíola Barcellos e
Melissa Martins
Fone: (11) 3346-6082

COMERCIAL
Isac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Eschiapati
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

NINTENDO WORLD, Edição 38, outubro de 2001, é uma publicação da **Conrad Editora do Brasil Ltda**. ISSN 1516-1892.
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Maracaí, 185
Aclimação, São Paulo/SP
CEP 01534-030
Tel.: (11) 3346-6088
Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
conrad-editora@uol.com.br

Visite nosso site
www.nintendoworld.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3237-3216
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br
Fotolitos: **Open Press**
Impressão: **Plural**



YES, NÓS TEMOS GameCube

O melhor video game do mundo já está em nossas mãos!

Finalmente! Poucos dias após o lançamento no Japão, recebemos o nosso Nintendo GameCube na redação. E foi aquela festa! A máquina saiu do forno no dia 14 de setembro, direto para as mãos dos consumidores japoneses. As vendas dos primeiros dias não foram tão rápidas quanto era esperado, mas a Nintendo está muito confiante que o Cube vai deslanchar quando for lançado no mercado ocidental, em 18 de novembro. Assim, a previsão de vender mais de quatro milhões de Cubes no mundo inteiro até março de 2002 continua firme e forte.

Como você sabe, a equipe da **Nintendo World** jogou o GameCube em maio passado na E3, feira de games que rolou em Los Angeles, e saímos de lá com a melhor das impressões. O visual surpreendeu, o joystick foi 100% aprovado e todos os games apresentados deixaram aquele gostinho de quero mais. Agora que temos a versão definitiva da máquina, podemos dar uma descrição mais detalhada pra você. Está preparado?

Cenas do dia do lançamento do Cube no Japão

Pequeno pacote, conteúdo gigante

Você iria se surpreender com a embalagem japonesa do GameCube. Por que? Ela é pequeninha, quase portátil. Nem parece que o video game mais poderoso do mundo está ali dentro. Ao abrir, a surpresa é maior: o Cube é bem menor do que esperávamos! Parece mais um brinquedo do que um console. A cor é chamativa e agradável sem ser berrante, e o design surpreende pela modernidade. Praticidade é outra palavra chave: o Cube quase não ocupa espaço e ainda pode ser transportado por uma alça, presente na parte de trás.

Na parte de baixo existem diversas entradas para futuras expansões, como conexão com Internet via banda larga ou modem de 56K. Na parte da frente, há entradas para quatro joysticks e dois Cartuchos de Memória. Já na parte de cima, há o botão de Power, o Reset e o botão para abrir o compartimento de mini-dvds. Se a tampa for aberta acidentalmente durante o jogo, o game congela. Mas se a tampa for fechada, ele recomeça imediatamente do ponto que havia parado. Uma função boa para os mais desastrados, diga-se de passagem.

O Cube japonês vem quase "pelado": na caixa, só o console, um joystick e o



Ao lado e abaixo: detalhes da parte de baixo do console, a embalagem do game **Luigi's Mansion** e a entrada dos Memory Cards

O objeto de desejo de todos os nintendomaníacos está muito próximo de se tomar realidade. Acima, a embalagem japonesa do GameCube





O Controller do GameCube foi projetado para ser confortável tanto para mãos grandes ou pequenas

Cabe na **palma** da **mão!**

Quase perfeito. Esta é a melhor descrição para o Controller do Cube. Ele é bem menor que o do N64 (ainda bem!) e se encaixa como uma luva em mãos pequenas ou grandes. O botão A é maior e central, o que facilita sua localização – não é preciso pensar muito para encontrá-lo no joystick. Os botões L e R respondem de maneira diferente a determinadas pressões (são analógicos) e são os mais macios.
As duas alavancas de controle são pequenas e curtas, e isso acaba facilitando a movimentação dos personagens. Já o direcional digital tem o mesmo tamanho da do Game Boy Advance. Nesse caso, ficou pequeno demais. Mas vamos esperar o lançamento de algum game que use este direcional para tirarmos as conclusões. O outro porém é o botão Z, um pouco duro demais se comparado às outras teclas. Mas não tem problema! Vai ser difícil alguém criar um joystick melhor em muito tempo!

adaptador de força para ligar na tomada. O cabo de áudio e vídeo não vem na embalagem, mas aquele usado no Super NES e N64 também é compatível. Ainda não há informações se a embalagem americana e brasileira vão trazer o cabo junto. A Nintendo deve esclarecer a dúvida no próximo mês.
Ao ligar o console sem nenhum game, uma bela telinha de apresentação surge diante de seus olhos. Ali, você pode regular a hora certa, o dia, o mês e o ano, e acionar o conteúdo do Cartucho de Memória. Daí, é só colocar um mini-dvd de jogo no compartimento e fechar a tampinha para a loucura começar!

Maaaario? Maaaaaaaaaaario?

Até agora, só foram lançados três games no Japão: **Luigi's Mansion**, **Wave Race: Blue Storm** (ambos da Nintendo) e **Super Monkey Ball** (da Sega). Para este mês, estão previstos **Super Smash Bros. Melee** e **Pikmin**. A maior parte dos títulos previstos para este ano vão sair só em novembro, quando o Cube chegar aos EUA.
Dos três, **Luigi's Mansion** é sem dúvidas o melhor. Quem reclamou da falta de um game do Mario para o lançamento do Cube vai esquecer a tristeza após jogar um pouquinho do game. O enredo parece simples (e é mesmo!), mas isso pouco importa! Aqui, o objetivo é resgatar o Mario, seqüestrado por espíritos mal-intencionados e levado para uma mansão sinistra. Luigi, o destemido, precisa rodar todo o castelo e dar conta de muitos fantasmas para encontrar seu brother. E o game só é tão divertido e engraçado graças a Luigi, que mostra ser tão, ou bem mais carismático que o irmão. Com certeza vai virar mania, mesmo entre quem não é fã da duplinha. Os gráficos são fabulosos, há muitas salas para se explorar na mansão e diversos quebra-cabeças que dependem muito mais de intuição do que de habilidade. Difícil mesmo é movimentar o personagem no início, mas aí é uma questão de jeitinho.
Já **Wave Race: Blue Storm** é uma versão bem aprimorada do jogo de Nintendo 64 lançado em 1996. Como este é o único game com opção de Multiplayer que temos até agora, jogamos ele sem parar. Os gráficos de água estão mais perfeitos do que água de verdade, a jogabilidade é muito boa e os comandos respondem automaticamente, sem demora. No modo para quatro jogadores, a velocidade cai um pouco e os gráficos não ficam tão elaborados como no modo para um jogador. Em ambos games, vale ressaltar o curtíssimo tempo de "Loading". Em **Wave Race**, ele é quase inexistente!
Após muitas e muitas horas de jogo ininterrupto, conseguimos chegar a uma só conclusão: o GameCube é bom demais! E as coisas prometem ficar melhores ainda quando os grandes games começarem a aparecer. **Super Smash Bros. Melee**, **Rogue Squadron II**, **Resident Evil IV**, **Mario Sunshine**, **Fifa 2002**, **The Legend of Zelda**, **Crazy Taxi**, **Phantasy Star Online V.2**, **Eternal Darkness**, **Metroid Prime**, **Soul Calibur 2**, **Mickey**, **Sonic Adventures 2**... Quer mais? Tem muito mais! Mas só no mês que vem, quando o Cube chegar ao Brasil! (N)

Pablo Miyazawa



Disquinho nervoso

O mini-dvd também merece destaque. Saem os cartuchos de silício pesadões do N64, entram os novos disquinhos de 8 centímetros de diâmetro, pequenos e frágeis. Eles vêem numa embalagem plástica retângular com o manual de instruções dentro e uma pequena capa de papel cobrindo a embalagem. Pelo menos agora teremos um bom motivo para guardar as caixinhas dos games em estantes. Com essa nova mídia, fica praticamente obrigatório o uso de Cartuchos de Memória para salvar o progresso nos games. O Memory Card do Cube guarda até 4 MB de informação, mas versões com mais memória serão lançadas em breve.



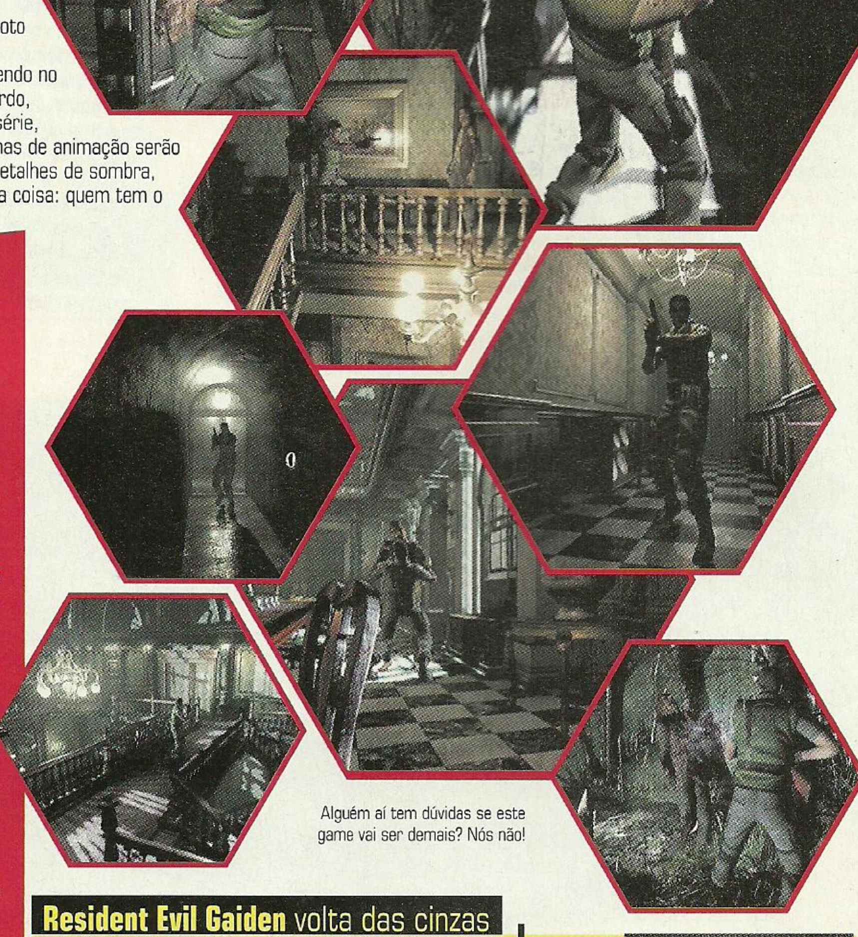
Fique esperto! Os games japoneses não vão servir nos consoles americanos e brasileiros!

Aha! Uhu! O Resident é nosso!

Nem um, nem dois: são seis RE para o Cube!

A galera do terror está em festa. A Capcom confirmou oficialmente que vai lançar todas as versões existentes de **Resident Evil** para o GameCube. Além de **Resident Evil**, **Resident Evil 2**, **Resident Evil 3** e **Resident Evil: Code Veronica**, a empresa ainda falou de **Resident Evil 0** e do tão aguardado **Resident Evil 4**. Tudo isso foi anúnciado numa entrevista coletiva realizada em Tóquio, Japão, onde discursou o criador da série, Shinji Mikami. Shigeru Miyamoto também estava lá, e falou um pouco sobre a importância da união entre a Capcom e a Nintendo no desenvolvimento de grandes títulos. Para selar o acordo, foram divulgadas algumas telas do primeiro jogo da série, **Resident Evil**, que terá diversas novidades. Novas cenas de animação serão inseridas, isso sem falar no maior capricho com os detalhes de sombra, luminosidade, textura e acabamento. Só dizemos uma coisa: quem tem o Cubo está com sorte.

"Braaaain!!!"



Alguém aí tem dúvidas se este game vai ser demais? Nós não!

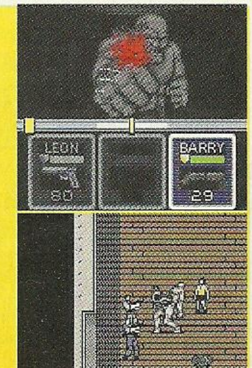
N-BITS

- Primeiro os cinemas, agora os games. A série **Planeta dos Macacos** está chegando ao Game Boy Advance e ao Game Boy Color. A produção é da Ubi Soft, e os dois games estão previstos para novembro.
- Prepare os ouvidos. O game **Star Wars – Rogue Leader: Rogue Squadron II** para GameCube terá a mais avançada tecnologia sonora disponível no mercado – a Pro Logic II –, desenvolvida pela Factor 5.
- A THQ vai lançar até o fim do ano o primeiro jogo de corrida de motos para o GBA. **Moto GP** terá cinco modos de jogo, vinte circuitos reais e a presença de três fabricantes famosas: Honda, Suzuki e Yamaha.
- **Dokapon** é um RPG que foi lançado somente no Japão e não chegaria ao mercado americano. Mas a desenvolvedora Asmik Ace Entertainment mudou de idéia, e o jogo vai para as lojas americanas ainda em outubro.
- No dia 21 de novembro, chegam às lojas japonesas as duas novas cores do GameCube: Jet Black (preto) e Spice (laranja). O lançamento acontece três dias após a chegada do console ao ocidente.
- O futebol chega em peso ao GBA. A Konami está criando a versão de **International Superstar Soccer** para o novo portátil. Por enquanto, está previsto para lançamento só na Europa.
- A Namco anunciou três novos lutadores para o seu **Soul Calibur 2** para GameCube: Cassandra (irmã de Sophitia), Hong Yung Sung (servidor da Coastal Defense Force) e Talim (de origem desconhecida).
- E a Capcom não pára. Depois da exclusividade da série **RE**, boatos dizem que a empresa tem planos para lançar **Capcom vs. SNK 3** para o Cube, no primeiro semestre de 2002. Resta aguardar a confirmação oficial.

Resident Evil Gaiden volta das cinzas

a nova cara do terror portátil

Mais Capcom! A empresa japonesa já prepara a próxima obra de terror para o Game Boy Color. **Resident Evil Gaiden** (nome provisório) está sendo produzido pela M4 e sai até o final do ano. O jogador comanda dois personagens: Barry (que participou do primeiro game) e Leon (do segundo). O enredo é o mesmo que deu origem a série, e o jogador terá dois tipos de visão: uma em terceira pessoa (na maior parte do tempo) e outra em primeira pessoa (para o combate contra zumbis). Bem sacado, falá aí?



Nintendo lança novo portátil só com minigames dos monstrinhos

POKéMON nanico

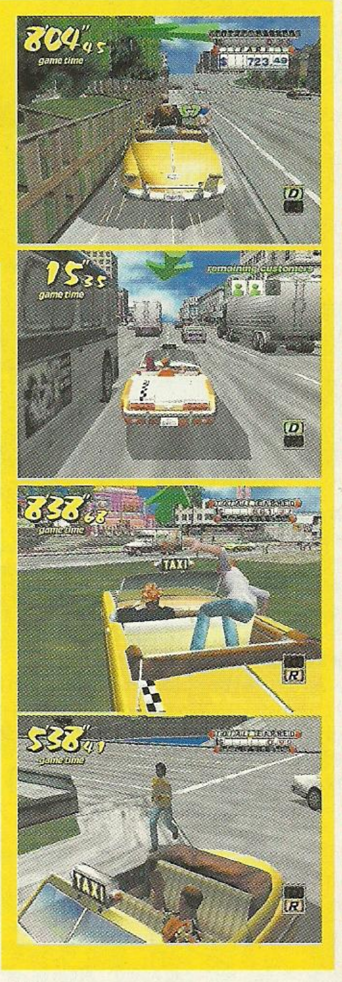

Não é tão pequeno quanto parece!

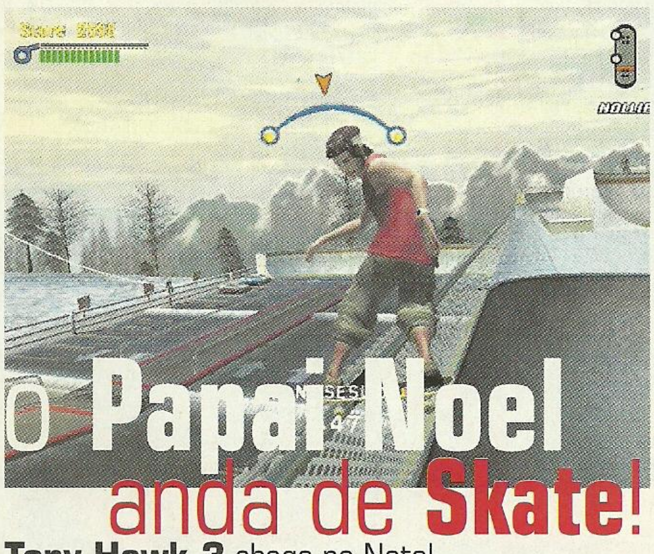
A febre Pokémon continua gerando produtos incríveis. A novidade agora é um video game de bolso só com jogos dos monstrinhos. O Pokémon Mini tem uma tela de cristal líquido de 9,6 x 6,4 centímetros e três botões de comando – dois na superfície e um na parte lateral. O pequenino ainda possui um sistema de vibração e a capacidade de se conectar a outro aparelho através de um sensor infravermelho, possibilitando o jogo em grupo. Os games vem em cartuchinhos e quatro títulos já foram anunciados: **Pokémon Pinball Mini**, **Pokémon Zany Cards**, **Pokémon Puzzle Collection** e **Pokémon Party Mini**. Tudo é muito simples e direcionado ao público infantil, mas pode apostar que vai ter muito marmanjo jogando. Deve sair Japão ainda este ano, mas ainda não tem data nos EUA.

VÁ DE TÁXI!

Crazy Taxi é pura loucura

A Sega apresentou as primeiras fotos de seu **Crazy Taxi** para GameCube. É o melhor visual entre todas as versões do game, com as barbaridades no trânsito mais malucas do que nunca! E toca pro centro que eu estou atrasado!





O Papai Noel anda de Skate!

Tony Hawk 3 chega no Natal

A Activision divulgou uma nota oficial garantindo que **Tony Hawk's Pro Skater 3** será lançado para o GameCube ainda em dezembro. A data exata ainda não é certa, mas tudo indica que será na segunda quinzena do mês. O objetivo dessa correria é aproveitar o período do Natal, que neste ano será recheado. Confira a primeira telinha divulgada e vá fazendo sua listinha para o Papai Noel!

PANCADAS CINEMATOGRÁFICAS

Jackie Chan apronta das suas no GBA


Quebrar cadeiras é com ele mesmo!

Astro de vários filmes de ação, o ator chinês Jackie Chan é um especialista em cenas perigosas e sempre dispensa dubles. E depois de virar um desenho (transmitido pelo canal pago Cartoon Network), ele agora vai estrelar um jogo para Game Boy Advance. **Jackie Chan: Legend of the Dark Hand** tem o mesmo visual da animação, com o herói agindo na cidade e quebrando o pau pra valer com os encrenqueiros. Sai no mês que vem nos EUA.

NO CONTROLE

Por **Pablo Miyazawa**

Só imagem não vale nada

Pelo volume de cartas e e-mails que chegaram na redação da **NW** no último mês, deu pra ter uma certeza: todo mundo já tem opinião formada sobre o visual do novo **Zelda** para GameCube. Uns gostaram. Outros poucos se empolgaram. Mas a maioria massacrante... odiou! Centenas de leitores detonaram a Nintendo, pediram a cabeça de Shigeru Miyamoto e se sentiram traídos pelo o que aconteceu com sua série de games favorita!

"Preconceito" significa formar opiniões antecipadas a respeito de algo sem possuir conhecimento dos fatos. E é isso o que está acontecendo com **The Legend of Zelda**, um game que está no início do desenvolvimento e só ficará pronto em dezembro de 2002! Falta mais de um ano, e já tem gente reclamando!

Não estou dizendo que você é obrigado a gostar só porque é **Zelda**, ou porque é um game criado por Miyamoto. Você tem todo direito de não curtir a nova cara de Link. Eu mesmo achei esquisito, diferente demais. Mas ninguém é perfeito, e todos correm o risco de falhar – e isso vale também para Miyamoto. E neste caso, ainda não dá pra dizer que houve um erro. Você se lembra do velho ditado "não se julga o gosto de um refrigerante pela aparência da lata", ou "a qualidade de uma revista pela sua capa"? Com os games é a mesma coisa. É muito natural tirar conclusões antecipadas, mas aí temos que ser justos. Realmente, não há como saber se o game será bom ou ruim. Existe a expectativa, mas não a certeza. Como é possível se discutir qualidade quando tudo o que existe é meia dúzia de telinhas e um vídeo curtinho que não mostra quase nada? A Nintendo não revelou muitos detalhes justamente para criar uma expectativa e causar polêmica. Se era isso mesmo, parabéns. Eles conseguiram de novo.

Para quem joga no time da indignação e perdeu as esperanças na Nintendo, tenha paciência. Espere um pouco mais antes de odiar a nova aventura de Link. Nós aqui prometemos fazer nossa parte. Vamos continuar apresentando tudo sobre o game e esclarecendo as dúvidas que surgirem. E daqui uns meses, a gente volta a falar sobre esse assunto. Aposto que sua opinião estará diferente.

Concordou? Discordou? Escreva para redacao@nintendoworld.com.br e dê a sua opinião. Escreva a frase "No controle" no assunto do e-mail.

FÓRUM

VOCÊ CURTIU O NOVO VISUAL DO LINK?

Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). As melhores respostas serão publicadas numa edição futura.

ARENA

Todo mês, publicaremos aqui os recordes de três games Nintendo. O esquema é: estamos desafiando vocês a baterem qualquer um dos recordes de nossos pilotos. Detone, tire uma foto* da tela e mande para nós (não deixe de escrever seu nome, endereço, idade e telefone no verso de cada foto). Só não é permitido usar códigos ou acessórios não licenciados (Game Sharks e afins)! Os maiores recordistas terão seus nomes publicados aqui. Dois recordes foram quebrados neste mês! E você só tem mais uma chance: os games mudam na próxima edição! Vai encarar?

F-Zero: Maximum Velocity



Modo Championship
Circuito Synobazz
1'40"12
Piloto: **Fabio Santana**

Mario Kart Super Circuit



Time Trial
Mushroom Cup/Peach Circuit
0'51"41
Piloto: **Rogerio Freire**





Estágio Sunny Beach
(Level Normal)
1'08"262
Leitor: **Renato Tiezzi** - Santo André/SP



Mande seus recordes para:
Seção ARENA
REVISTA NINTENDO WORLD
CAIXA POSTAL 7550
CEP: 06296-990
SÃO PAULO/SP

* **Para tirar fotos de um game de N64:**
- Diminua as luzes do ambiente
- Coloque a câmera em uma superfície plana
- Não use flash
- Regule o contraste e o brilho de sua TV
- Enquadre somente a tela da TV na foto

* **Para tirar fotos de Game Boy Advance:**
- Procure um local bem iluminado (de preferência, com luz do sol)
- Coloque o seu Game Boy numa superfície plana (uma mesa, por exemplo), de forma que a luz incida indiretamente sobre a telinha
- Não use flash
- Enquadre somente a tela do GBA na foto

QUESTIOMARIO

Responda às perguntas abaixo e mande pelo correio até a data indicada! Se acertar todas e for sorteado, você levará um prêmio sensacional da **Nintendo World**!

Nome do Game: Indiana Jones & The Infernal Machine (Nintendo 64).
Prêmio para o vencedor: um Game Boy Color com cartucho.
Envie suas cartas até: 30 de novembro de 2001. Inclua seu endereço completo e telefone para contato.

1 **Que tipo de meio de transporte Jones encontra no fundo do lago, na fase Palawan Lagoon?**
2 **Quantos pedaços de vela devem ser encontrados na fase Tian Shan para se acionar a rosa-dos-ventos?**
3 **Qual é a habilidade especial que o chicote de Jones recebe no final do jogo?**
4 **Quem é o primeiro inimigo sobrenatural de Indiana Jones?**
5 **O que Indiana faz para escapar da prisão do navio, no início da fase V.I. Pudovhin Ship?**

Mande suas cartas para: **QUESTIOMARIO INDIANA JONES**
REVISTA NINTENDO WORLD CAIXA POSTAL 7550 – CEP: 06296-990 – SÃO PAULO/SP

THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM SETEMBRO DE 2001

LUIGI'S MANSION GAMECUBE
WAVE RACE: BLUE STORM GAMECUBE
MARIO KART SUPER CIRCUIT GAME BOY ADVANCE
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 N64
ADVANCE WARS GAME BOY ADVANCE
F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY GAME BOY ADVANCE
POKéMON CRYSTAL GAME BOY COLOR
CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON GAME BOY ADVANCE
EXCITEBIKE N64
THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS GAME BOY COLOR

OS PROCURADOS

OS GAMES MAIS AGUARDADOS PELOS LEITORES E A EQUIPE NW

STAR WARS – ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON II GAMECUBE
RESIDENT EVIL 4 GAMECUBE
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 GAMECUBE
SUPER SMASH BROS. MELEE GAMECUBE
PIKMIN GAMECUBE
CRAZY TAXI GAMECUBE
SUPER MARIO ADVANCE 2 GAME BOY ADVANCE
GOLDEN SUN GAME BOY ADVANCE
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER GAME BOY ADVANCE
TEKKEN ADVANCE GAME BOY ADVANCE

CALENDÁRIO NINTENDO 2001



outubro/novembro
Madden NFL 2002
Powerpuff Girls

novembro
All-Star Baseball 2002
Batman Vengeance
Crazy Taxi
Dave Mirra Freestyle BMX 2
Eternal Darkness: Sanity's Requiem
Extreme G3
FIFA Soccer 2002
Luigi's Mansion
Madden NFL 2002
NBA Courtside 2002
NFL Blitz 2002
NFL Quarterback Club 2002
NHL Hitz 2002
Pikmin
SSX Tricky
Star Fox Adventures: Dinosaur Planet
Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II
Super Monkey Ball
Super Smash Bros. Melee
Universal Studios
Wave Race: Blue Storm

outubro/novembro/dezembro
Planet of the Apes
Resident Evil Gaiden
Shantae
Yu-Gi-Oh! Dark Duel Stories

outubro
Aerial Aces
Boxing Fever
Gadget Racers
Golden Sun
Jurassic Park III: Island Attack
Midnight Club
Powerpuff Girls: Mojo Jojo A-Go-Go!
Tom and Jerry: The Magic Ring

novembro
Dark Arena
Dave Mirra Freestyle BMX 2
Doom
Ecks vs. Sever
Frogger's Adventure: Temple of the Frog
Gradius Generation
Grand Theft Auto 3
Jackie Chan Adventures: Legend of the Dark Hand
Kao the Kangaroo
Kid Klown in Crazy Chase
Mech Platoon
Monsters, Inc.
Planet of the Apes
Prehistorik Man
Scooby Doo and the Cyber Chase
Shaun Palmer's Pro Snowboarder
Sonic the Hedgehog Advance
Street Fighter Alpha 3
Tekken Advance
Wario Land 4

Obs.: as datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

N-WEB Tudo o que rola de Nintendo na rede

Saiba antes o que sairá na próxima Nintendo World: visite **http://www.nintendoworld.com.br**

Encha o tanque, prepare-se para desafiar os limites da velocidade e pé na tábua!





Mario Kart é demais!

Site do game é o mais completo dos últimos tempos

Sem dúvida nenhuma, **Mario Kart Super Circuit** para Game Boy Advance é o game do momento. E se você tem alguma dúvida em adquirir o game, não perca mais tempo e acesse o site oficial (www.nintendo.com.br/mariokart). Nele, você encontrará imagens, vídeos, mini-games e até um comercial muito engraçado. Isso sem falar do montão de dicas muito importantes para você já começar detonando. Algumas áreas do site estão em desenvolvimento, mas mesmo assim, já disponibiliza coisas muito interessantes. Navegue com a ajuda de Lakitu através do menu e veja o que está disponível:



Driver's ED Aqui você conhecerá regras, modos de jogo, para que servem os itens e tudo sobre os pilotos. Desencane de buscar repostas sobre qual é o melhor deles. Todos são bons e cada um tem características diferentes, que fazem a diferença na hora do pega! Com certeza, você vai encontrar um piloto com o seu perfil e que melhor se adapta ao seu estilo de jogo.



Road Atlas Nesta área, é possível montar sua estratégia de corrida usando os mapas das pistas, que possuem indicações de como fazer as curvas, onde usar os itens, e muito mais. Estes mapas estão disponíveis para download no formato PDF, e podem ser impressos, se você preferir.



Time Trial Challenge Um dos principais atrativos do site. Quem é que não curte ficar se superando no famoso Time Trial? Mas que tal comparar-se aos peritos da Nintendo? A seção traz os recordes de cada uma das pistas, e você é desafiado a quebrá-los. Ou melhor, tentar quebrá-los! Existe uma versão para imprimir todos os tempos e você ainda pode ver três vídeos de como os caras conseguiram as façanhas. Vale a pena a olhada!



FAQS Existem dúvidas que nunca se calam: "Tio, como eu saio com turbo na largada?". Ou ainda, "Qual é o melhor piloto?". Essas dúvidas e muitas outras estão respondidas na seção FAQS.



Downloads Papéis de parede para deixar o seu micro bonitinho, além de outras novidades divertidas.



Previews Você ainda não tem o game e quer ver como ele realmente é? Esta área está repleta de imagens e alguns filminhos bem legais com dois tipos de resolução diferentes. Escolha a sua!



E-cards Para quem não sabe, os E-cards são cartões virtuais para mandar para os amigos via e-mail. Prepare-se para tirar aquele sarro daquele "bração" que sempre fica pra trás nas corridas!

A Nintendo é Global!

Os portais da Big N pelo mundo

Nas Américas, no Pacífico, na Europa... a Nintendo está em todo lugar, com caras diferentes, mas com o mesmo objetivo: fornecer a melhor diversão para você. Que tal um pequeno Tour por todos os sites da Nintendo pelo mundo? Saque o mouse e saia clicando:



alemanha www.nintendo.de



argentina www.nintendo.com.ar



austrália www.nintendo.com.au



brasil www.nintendo.com.br



canadá www.nintendo.ca



dinamarca www.nintendo.dk



espanha www.nintendo.es



europa www.nintendo.de



frança www.nintendo.fr

holanda www.nintendo.nl



japão www.nintendo.co.jp



méxico www.nintendo.com.mx



noruega www.nintendo.no



suécia www.nintendo-se.com

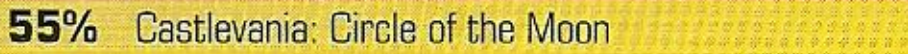


usa www.nintendo.com

Video game é cultura globalizada, sim!

Você manda!

Quais destes games de Game Boy Advance (lançados no Brasil) você vai querer jogar primeiro?



55%	Castlevania: Circle of the Moon
17%	Earthworm Jim
14%	Iridion 3D
13%	Pitfall: Mayan Adventure

Fonte: Pool do site www.heroi.com.br

DIGA LÁ! Conhece algum site Nintendo bacana? Mande sua indicação para: redacao@nintendoworld.com.br

ESPECIAL

Louco por Nintendo

Um computador nas mãos e uma idéia na cabeça: a história do fã que homenageou o GameCube

Por **Augusto Olivani**

Ao lado, algumas cenas do curta-metragem. O vídeo inteiro pode ser conferido no endereço **www.nintendoworld.com.br/videos**

Ela traz objetos do FUTURO

VOCÊ AINDA NÃO ESTÁ PREPARADO PARA ELE!

O primeiro "comercial" do GameCube feito no planeta foi desenvolvido em Monte Aprazível. Tá pensando que é algum megaestúdio de propaganda? Não é! Monte Aprazível é uma cidade pequena no centro-oeste do estado de São Paulo, perto de São José do Rio Preto e Mirassol.

Apesar de não ser oficial, o vídeo de animação, feito pelo nintendomaníaco Étore Alessandro Tófoli, de 24 anos, é muito criativo e vale a pena ser visto. Além disso, a dedicação que ele teve para com sua criação, um vídeo feito em homenagem à Nintendo e seu novo console, não é pouca bobagem. O cara é fã mesmo, de verdade.



Étore Tófoli e Jonatas Cotrim, os cabeças do projeto Cube

A paixão por games se estende à hora do trabalho: Étore é dono de uma locadora de games. Ele diz que não tem muitos lucros, mas continua firme com a loja só por amor a essa diversão. Certo dia, ele conheceu o Jonatas Cotrim, um cara que freqüentava direto sua locadora. Eles começaram um papo sobre a Nintendo, a empresa preferida dos dois, e perceberam que tinham muita coisa em comum.

Apesar de não ter um computador, o Jonatas conhecia bastante Hardware e gostava de fuçar nos programas. O Étore tinha acabado de arranjar o software de animação True Space, e o Jonatas o ajudou na tarefa de desvendar as maravilhas do programa.

Um sonho realizado

Em agosto de 2000, depois de acompanhar a primeira aparição do GameCube pela internet, a dupla começou a discutir qual seria a estratégia da Nintendo para promover o novo console. Daí, surgiu a idéia de criar uma animação. Enquanto aprendiam a mexer no True Space, Jonatas projetou no computador uma sala, com mesa, cadeira e monitor. Faltava criar um personagem e alguns objetos.

Os fãs passaram a desenvolver todo o roteiro da animação. "Na nossa cabeça ficava muito legal, mas ainda não sabíamos se ia dar certo ou não", disse Étore. Graças a essa incerteza, Jonatas acabou pulando fora do projeto. Segundo Étore, "ele não acreditava que podia ficar bom mesmo, como havia ficado em nossas cabeças". Apesar da baixa, ele continuou firme e forte, dando forma às idéias que tanto havia maquinado para a Nintendo e o GameCube.

Já que o cenário estava praticamente todo montado, Étore mandou ver na criação de um personagem (um robô) e nos outros acessórios do cenário. Em seguida, começou a fase de animação e edição, que foi a que mais deu trabalho. "Sofri com os travamentos e milhões de bugs do True Space. Isso sem contar o tempinho que demorava para renderizar cada trecho, já que algumas fotos demoravam nove minutos para ficar prontas", conta Étore.

Mas todo o trabalho foi recompensado. Depois de um ano ralando, Étore havia enfim terminado o vídeo que tanto planejara para a Nintendo. Nosso veredicto: a animação é empolgante e melhor do que muito comercial de TV que circula por aí. E foi assim que um fã de verdade conseguiu homenagear a nova máquina da Big N. O resultado final pode ser conferido no site http://www.nintendoworld.com.br/videos

Este robô sem nome é o inventor do GameCube... pelo menos no vídeo criado pelo leitor

Ficha do fã



Étore posa com seu amigo robô

Nome completo: Étore Alessandro Tófoli
Onde mora: Monte Aprazível/SP
Idade: 24 anos
Profissão: dono de uma locadora de games
Hobbies: video games, edição de arte e edição de vídeo
Consoles Nintendo que possui: todos, desde o NES até o N64, e já está guardando dinheiro para o GameCube
Games favoritos: Mario (todos, para todos os consoles), **Zelda: Ocarina of Time** e **Battletoads** (NES e Super NES)

baixamos os preços do N64 para você fazer a festa!



5 CORES:
ANIS, KIWI, JABUTICABA, TANGERINA, UVA.

DE R$ ~~499,00~~
POR R$ 299,00 EM 3x R$ 99,67 OU EM 10x R$ 34,88

NINTENDO 64



EDIÇÃO ESPECIAL ATOMIC PURPLE: NINTENDO 64 NA COR TRADICIONAL + 1 CONTROLE ROXO TRANSPARENTE

POKÉMON STADIUM 2



3x R$ 66,33

SUPER SMASH BROS



3x R$ 43,00

ZELDA MAJORA'S MASK
INCLUI GUIA DE JOGO E CARTUCHO DE EXPANSÃO



3x R$ 66,33

ISS 2000



3x R$ 56,33

CONKER'S BAD FUR DAY



3x R$ 66,33

MARIO PARTY 3



3x R$ 59,67

MARIO KART 64



3x R$ 43,00

MARIO TENNIS



3x R$ 56,33

INDIANA JONES



3x R$ 56,33

SPIDER-MAN



3x R$ 56,33

BANJO-TOOIE



3x R$ 56,33

007 - THE WORLD IS NOT ENOUGH



3x R$ 56,33

SUPER MARIO 64



3x R$ 43,00

PAPER MARIO



3x R$ 56,33

DR MARIO 64



3x R$ 46,33

DONALD DUCK GOIN' QUACKERS



3x R$ 56,33

PERFECT DARK



3x R$ 56,33

POKÉMON STADIUM



3x R$ 66,33

YOSHI'S STORY



3x R$ 43,00

STAR WARS BATTLE FOR NABOO



3x R$ 56,33

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2



3x R$ 56,33

KIRBY 64

3x R$ 56,33

MEGAMAN 64



3x R$ 56,33

TOM & JERRY



3x R$ 59,67



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

Preços válidos até 30/11/2001 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

www.dshop.com/nintendo **(11) 4166-7777**





CÓDIGO
NN11BA

O Rei das Selvas e o estão prontos para



Dois dos projetos atuais mais importantes da Ubi Soft são baseados em uma dupla de heróis bem diferentes. De um lado, **Tarzan**, o rei das selvas, personagem criado pelo escritor Edgar Rice Burroughs, que foi ressuscitado com o desenho animado da Disney em 1999. Do outro, **Batman**, o Homem-Morcego dos quadrinhos, criado pelo desenhista Bob Kane, e que após muitos altos e baixos parece estar voltando ao topo da popularidade.

Não é o Donkey, mas é o rei da macacada

Tarzan: Untamed (que na Europa irá se chamar **Tarzan: Freeride**) é diferente de tudo o que você já viu. Pra resumir o assunto, é um jogo de ação misturado com esporte, mas bem diferente do esquema **Tony Hawk's Pro Skater**. Imagine uma competição olímpica cheia de aventura rolando no coração da selva e você saberá do que estamos falando. Os "esportes" vão de saltos de bungee-jump sobre quedas d'água a corridas de esqui aquático em rios caudalosos, entre outras modalidades bizarras. Claro, há uma história por trás de tudo, que se inicia a partir do ponto cujo desenho animado parou. Entre cada fase de ação, há uma fase de esportes para se praticar, e você só passa para o outro estágio se conseguir se dar bem na parte atlética. No total são 15 estágios, que misturam fases de ação/plataforma tradicional com competição.

Descontando a originalidade do jogo, Tarzan também é um capricho nos aspectos técnicos. Os gráficos estão fenomenais, vivos e coloridos. Ao que parece, os programadores já sabem explorar muito bem a capacidade do processador do Cube.

A qualidade sonora também salta aos ouvidos. A nova mídia usada pela Nintendo – os mini-DVDs – é ideal para a melhoria dos efeitos sonoros, como músicas e vozes digitalizadas no capricho. São tantos diálogos animados entre cada estágio que a impressão é de estar assistindo a um novo desenho Disney. A versão que jogamos era bem inicial e cheia de fases incompletas, mas deu pra sentir como será o resultado final: beleza gráfica, ótima jogabilidade e grande preocupação com pequenos detalhes.

Tarzan & Untamed

Console: **GameCube**
Publisher: **Ubi Soft**
Desenvolvimento: **Ubi Soft**
Gênero: **ação**
Nº de jogadores: **1 a 2 simultâneos**
Lançamento: **dezembro**

Entrevista: Martin Sévignym

Durante nossa visita ao estúdio da Ubi Soft, no Canadá, conversamos com Martin Sévignym,

Desde quando vocês estão trabalhando em Tarzan para GameCube?
Estamos mexendo especificamente nesta versão desde o início de junho. Recebemos nossos primeiros kits de desenvolvimento para GameCube há pouco tempo, e fizemos diversas experiências antes de rodar o game neles. Conseguimos resultados muito bons, isso se você lembrar que ainda não temos muitos kits à disposição. Ainda estamos aprendendo a mexer e desenvolver nesta máquina, mas dá pra dizer que Tarzan para GameCube será melhor que as versões para outros consoles.

Quanto do game já está pronto?
Todas as funções principais do jogo já estão finalizadas. Provavelmente teremos que realizar algumas otimizações especificamente para o GameCube, como no caso da qualidade sonora. Será possível também ter gráficos melhores, já que o Cube é um console mais simples de se "entender" do que o Playstation 2. Nosso trabalho de desenvolvimento em 3D foi bem rápido, apesar de existirem alguns detalhes que precisamos desvendar. Ainda estamos fazendo o "debuging" (procura de erros), então

Homem-Morcego invadir o Cube

Por **Pablo Miyazawa**

A história funcionou assim: a softhouse francesa garfou os direitos sobre esses dois personagens e resolveu criar jogos totalmente originais para os novos consoles de vídeo game, inclusive o Nintendo GameCube. Durante nossa visita ao estúdio da empresa em Montreal (no Canadá), em julho passado, pudemos conferir como anda a produção desses títulos, e claro, dar aquela jogadinha esperta. Tudo com a maior exclusividade do mundo!

Uma vez Batman...

Batman: Vengeance também traz uma história escrita exclusivamente para os games, mas é um projeto mais ambicioso do que **Tarzan**. O jogo é baseado na série de televisão **Batman: Animated Series**, que mostra o morcegão num visual mais estilizado e moderninho do que o visto nas histórias em quadrinhos. O herói precisa explorar uma Gotham City sinistra e decadente, em mais de vinte estágios cheios de pilotagens com o Batmóvel e Batjato e exploração tridimensional, com inimigos chegando sem parar e você armado "apenas" com seus punhos e uma porção de bugigangas.

Não jogamos o game porque ele ainda estava no início de desenvolvimento. Mas pelas imagens e detalhes divulgados, a expectativa é a de um game de ação como há muito tempo não aparece. A receita é simples, e os ingredientes a Ubi Soft tem. Pegue um personagem clássico, capriche no visual dos cenários, encha os estágios com inimigos carismáticos e bem caracterizados. Coloque umas ceninhas de animação entre cada fase, misture bem e pronto. E com um personagem bacana como o Batman, é difícil falhar. Quer dizer, existem deslizes como **Batman Beyond** (da Kemco) para N64, mas isso não precisa ser lembrado agora...

O prazo para concluir os dois games para o Natal é relativamente curto, mas como ambos são perfeitas adaptações de jogos para outros consoles o trabalho será um pouco facilitado. Quem curte um destes heróis – ou os dois – é obrigado a conferir.

& Batman Vengeance

Console: **GameCube**
Publisher: **Ubi Soft**
Desenvolvimento: **Ubi Soft**
Gênero: **ação**
Nº de jogadores: **1**
Lançamento: **dezembro**

programador principal de Tarzan Untamed para GameCube. Veja o que ele nos contou sobre o projeto.

a estrutura de jogo ainda não foi concluída. Mas estou bastante confiante no resultado final.

O que podemos esperar de Tarzan Untamed no Cube? Fases extras? Alguma surpresa exclusiva?

Nosso objetivo é ter o game pronto no lançamento do Nintendo GameCube, nos Estados Unidos (no final de novembro). Então não sei se haverá tempo para adicionarmos alguma coisa extra. Aguarde e você verá.

Você está envolvido em algum outro game secreto para o GameCube?

Ah, não posso contar! Só posso dizer que estamos trabalhando em mais dois projetos para o GameCube, mas não sei se eu estou autorizado a comentar... então não vou falar por enquanto (risos).

Saiba mais: sobre a visita da Equipe **NW** à Ubi Soft no Canadá na edição 37 da revista **Nintendo World**

O QUE A Ze



As orelhas pontudas continuam as mesmas, mas o resto... quanta diferença! A Nintendo World **apresenta toda a verdade sobre o polêmico e revolucionário –** The Legend of Zelda **para GameCube**

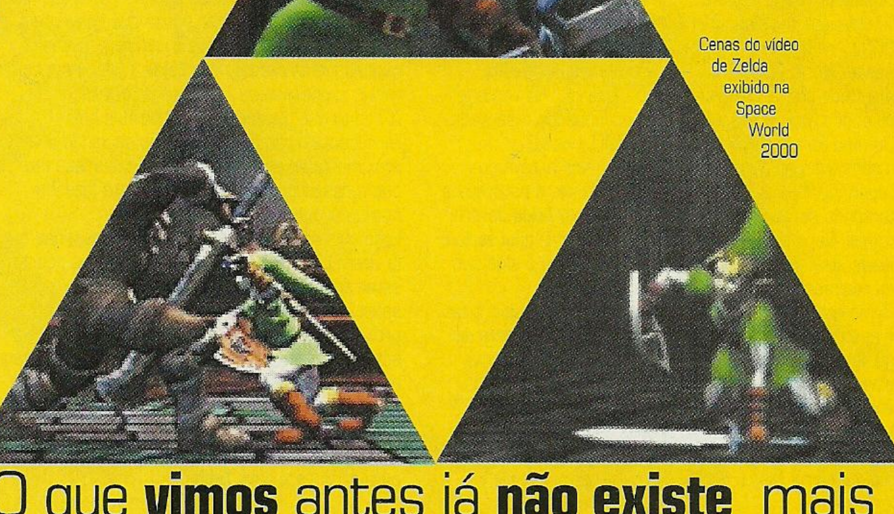
Por **Eduardo Trivella**

CONTECEU COM

elda?



O que fizeram com o Link?"Por que a Nintendo cometeu esse erro?","O que o Miyamoto andou bebendo?". Estas são apenas algumas das perguntas que não param de chegar à redação depois que o visual reformulado do novo game da série **The Legend of Zelda** foi mostrado na Space World 2001. Cartas iradas, e-mails de ódio, telefonemas malcriados... salvo algumas pessoas mais sensatas, que se manifestaram de forma mais coerente (e por que não dizer, educada), parece que a grande maioria dos leitores da **NW** quer pegar a Nintendo e o pobre do Miyamoto pelo pescoço. Calma, minha gente! Nas próximas páginas, vamos tentar analisar se esse povo todo está esquentando a cabeça à toa ou não.



Cenas do vídeo de Zelda exibido na Space World 2000

O que **vimos** antes já **não existe** mais

Toda essa discussão e esse diz-que-me-diz começou porque o primeiro vídeo demo daquele que seria o "**Zelda** para GameCube" foi mostrado na Space World 2000. Para quem não lembra, o demo trazia Link numa forma ainda mais adulta que aquela exibida em **Ocarina of Time** para N64. O herói aparecia numa sala meio escura, resolvendo todas as suas diferenças com o horroroso Ganondorf na base da lâmina da espada. A modelagem nos personagens 3D era impressionante e a cena de batalha era de tirar o fôlego, com faíscas voando sempre que as espadas batiam uma na outra. O vídeo tinha apenas onze segundos, mas era o suficiente para deixar gamemaníacos de todo o mundo babando e rezando para chegar logo o dia de pôr as mãos no novo game. Foi então que a Nintendo mostrou-se bastante taxativa: as imagens exibidas serviam apenas para ilustrar aquilo que o GameCube poderia fazer. Não havia garantias de que aquilo se transformaria em um game de verdade. Isso poderia, ou não, acontecer. Como o mesmo vídeo foi novamente mostrado na E3 2001, ficou mais forte a "certeza" de que aquele seria mesmo o novo **Zelda**. Chegou agosto, e **Zelda** para GameCube teria mais uma exibição na Space World 2001, dessa vez com promessas de novidades. Miyamoto aparece, é aplaudido, e avisa que nos próximos momentos todos veriam o NOVO **Zelda**.





As luzes se apagam e as imagens aparecem no telão. Uma sala escura começa a tremer e, de um buraco no chão, sai um javali furioso empunhando uma lança descomunal. Diante de tão ameaçadora figura, espera-se o surgimento de um herói. Qual não é a surpresa dos presentes no evento (e, subseqüentemente, de fãs da Nintendo no mundo inteiro) ao ver que o herói que enfrentaria a besta era nosso velho conhecido Link, mas ao mesmo tempo não era o Link que a gente conhecia de velho. Como é que é? Hein? Isso mesmo! Link havia se transformado! Em vez do jovem arrojado, que havia aparecido no primeiro filminho, surgiu um elfo mirradinho com feições meigas e jeito de desenho animado japonês. O demo prossegue com Link enfrentando monstros com o dobro do seu tamanho, tudo com rotinas de animação e movimentação perfeitas. Depois de detonar alguns inimigos e andar por ambientes no estilo de **Ocarina of Time**, Link se vê acuado por um grupo de cinco javalis. Os porcos do inferno começam a perseguir o orelhudo por um corredor e, de repente, um candelabro aparece no final do caminho. A expressão no rosto de Link muda totalmente e ele demonstra através de sua face que teve uma idéia genial. Ele continua correndo e se lança no ar, agarrando no candelabro e fazendo com que o grupo de suínos caia no vazio, esborrachando-se no chão. A câmera volta para Link, que faz uma cara marota e dá uma piscadinha, como se dissesse: "Eu sou terrível!"

Com a palavra, **Miyamoto**

Esse segundo demo (que está rolando adoidado na Internet) tem a duração de um minuto cravado, e no final até podem-se ouvir os aplausos não tão entusiásticos quanto aqueles aos quais a Nintendo está acostumada quando faz exibições de seus futuros games. Ficou claro que a platéia foi pega de surpresa e não soube direito como reagir. E é isso que também está acontecendo com a maioria de nossos leitores. Na época dessa revelação bombástica, Miyamoto explicou sua decisão de mudar totalmente o design de **The Legend of Zelda**. Veja só o que ele falou:

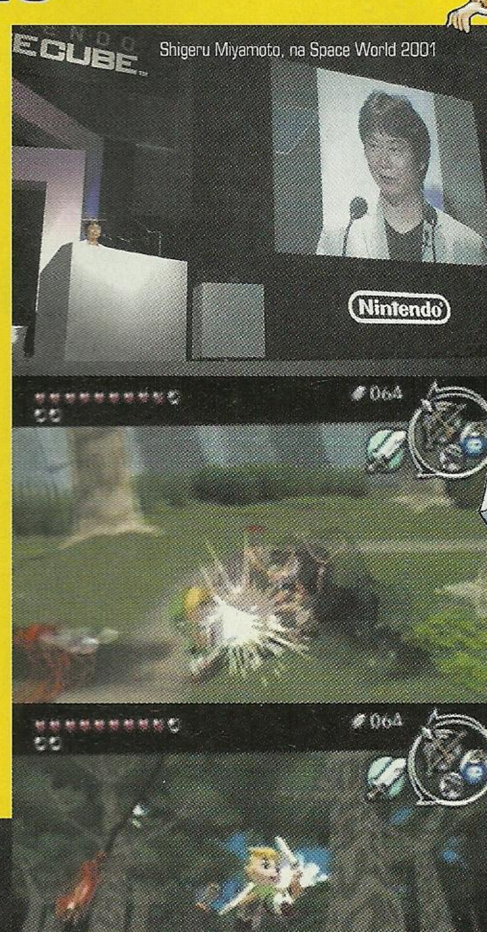
"O vídeo de **The Legend of Zelda** que mostramos na E3 2001 era quase idêntico àquele que mostramos na Space World 2000. Nós não estávamos realmente mentindo sobre o que estávamos fazendo. Na verdade, na época da E3, nós estávamos escondendo o segredo. Um ano atrás, na Space World 2000, nós já trabalhávamos duro na versão atual. Nós estávamos repetindo muitas das experiências de Link, e estávamos tentando decidir qual nova direção o novo **Zelda** deveria tomar. Depois disso, eu comecei a imaginar qual seria a idade ideal de Link. Será que um Link adulto é algo que eu realmente aspiro em um novo **Zelda**?

Como vocês sabem, se um produto recebe ótimas críticas e se torna um sucesso, no ano seguinte há um monte de games similares seguindo a tendência. Se dermos uma olhada na indústria cinematográfica, ou na indústria da animação japonesa, veremos que eles seguem uma tendência similar e, no final, apenas os fãs mais entusiastas conseguem notar as diferenças entre um título e outro. Mas o público em geral não consegue diferenciá-los. E isso é o que mais nos assusta. O que nos importa agora é fazer com que nossos games sejam melhores do que os dos outros, e não estamos ignorando a importância de fazer algo diferente.

Na indústria dos games, as pessoas mais requisitadas são aquelas com mais tecnologia do que habilidade, em vez daqueles que adoram desafiar a si mesmos com idéias revolucionárias só para fazer algo muito divertido. Eu odeio esse tipo de situação. Foi por isso que eu disse aos membros de minha equipe que eles deveriam ter mais liberdade para criar aquilo que quisessem, e, ao mesmo tempo, contava a outras pessoas minhas idéias para o novo **Zelda**. Nós completamos vários experimentos, e esse é o resultado.

Acredito que o vídeo que mostramos hoje representa o rumo que estamos seguindo com o próximo **Zelda** para GameCube. Posso lhes dizer que o desenvolvimento do game está fazendo ótimos progressos atualmente.

Uma coisa que me assusta é que as pessoas que já viram Link com aqueles gráficos lindos possam estar ansiando por sua versão mais visualmente sofisticada (aquela da Space World 2000) no próximo **Zelda**. Eu não quero traí-las ou destruir suas expectativas, portanto o que estamos fazendo agora é deixando **Zelda** o mais diferenciado possível, pois sabemos que singularidade é algo que os jogadores estão sempre buscando. Portanto, eu posso dizer que nós estamos prontos para criar este novo **Zelda**!"



Shigeru Miyamoto, na Space World 2001



O herói de mil faces

Link mudou. Mas isso já nem é mais tão novidade assim – o cara vem mudando a cada game lançado. Em seus dois primeiros jogos, The Legend of Zelda e Zelda II: The Adventure of Link, lançados para NES respectivamente em 1987 e 88, Link não passava de alguns poucos Sprites que formavam um bonequinho simples segurando uma espada.

O Super NES foi lançado, e com ele vieram muitas melhorias gráficas. A Link to the Past foi lançado em 1992 e apresentava um Link mais definido, mas baixinho e gordinho. Estranhamente, o visual dele nesse jogo era mais infantil do que nos dois primeiros.

Link's Awakening (1993), Oracle of Ages e Oracle of Seasons (2001) para Game Boy mostraram um Link parecidíssimo com a versão de Super NES, mas foi no Nintendo 64 que as coisas mudaram realmente.

O avanço tecnológico alcançado com o N64 em relação ao Super NES foi gritante, então nada mais justo que Link acompanhasse esse avanço. Em seu primeiro game de 64 bit, Ocarina of Time (1998), Link ganhou formas tridimensionais e dois visuais diferentes: uma como um menino de menos de dez anos e outra como um adolescente de mais ou menos 17 anos. O título que veio depois, Majora's Mask (2000), trazia apenas o menino, mas se usasse a máscara Fierce Deity ele se transformaria num Link bombadão e nervoso.

Com a chegada do GameCube, novas técnicas são disponibilizadas aos criadores, como a "cel-shading" que, dizem os especialistas, é imbatível no novo console da Nintendo. Essa técnica permite aos programadores representar sombras e tridimensionalidade nas imagens de uma forma nunca antes possível num sistema de video game.

Tudo indica que o novo Zelda utiliza essa técnica à exaustão, criando personagens, cenários de jogo e situações num esquema bem "cartoon" (desenho animado). Com isso, Miyamoto busca algo que não é possível num ambiente mais realista. Situações típicas de desenhos animados, como aquela na qual os javalis perseguem Link, simplesmente cairiam no vazio. Embora seja prematuro afirmar que todos os próximos games da série terão esse visual, é certo falar que o novo Zelda é uma espécie de retorno ao design cartunesco dos games de antigamente, só que com muito mais tecnologia. E agora me respondam uma pergunta: Quem é que não gosta de um bom desenho animado?

Link do NES

Link de Link's Awakening

Link de Ocarina Of Time

Link de Oracle Of Ages e Oracle Of Seasons

Link de Majora's Mask

Chega de enrolar! Qual é a opinião final da NW?

A opinião final da NW é... que ainda não existe opinião final. Em resumo, é muito cedo para falar se o novo Zelda será bom ou ruim. Com o pouco que foi revelado até agora, e com Miyamoto mais escondendo do que mostrando (como sempre...), fica difícil dar um veredicto. O grande problema é que muita gente não se deu conta que o primeiro vídeo mostrado na Space World 2000 era apenas uma exibição técnica, e isso gerou expectativas muito grandes. Quando o novo game foi realmente mostrado, muita gente se sentiu traída e até achou que fosse uma piada. Só que nós aqui na redação somos profissionais dos games e nosso dever é analisar tudo minuciosamente.



Foi isso mesmo que fizemos. Vimos e revimos o danado do demo "trocentas" vezes, observando cada pedacinho, e pudemos constatar que a qualidade Nintendo (e principalmente o toque Miyamoto) estão presentes. Visual de desenho, animações animalescas, um complexo sistema de expressões faciais, sombras que envolvem objetos e se modificam de acordo com o cenário... são muitas coisas legais que nos impedem de dizer que o game será uma porcaria. Esse é o novo filho de Shigeru, e pode crer que dentro da cabeça dele idéias incríveis estão se formando. É lógico que também adoramos o visual daquele primeiro vídeo, e se precisássemos escolher entre uma versão ou outra, ficaríamos com as duas! É... a gente é ganancioso mesmo! Uma coisa pode ser afirmada: a Nintendo não tem medo de explorar novos territórios. Das últimas vezes que ela fez isso, o mundo dos games se viu presenteado com maravilhas como o Rumble Pak, a alavanca analógica, mira Z em jogos tridimensionais e alguns dos games mais viciantes que já pintaram em nossos consoles.

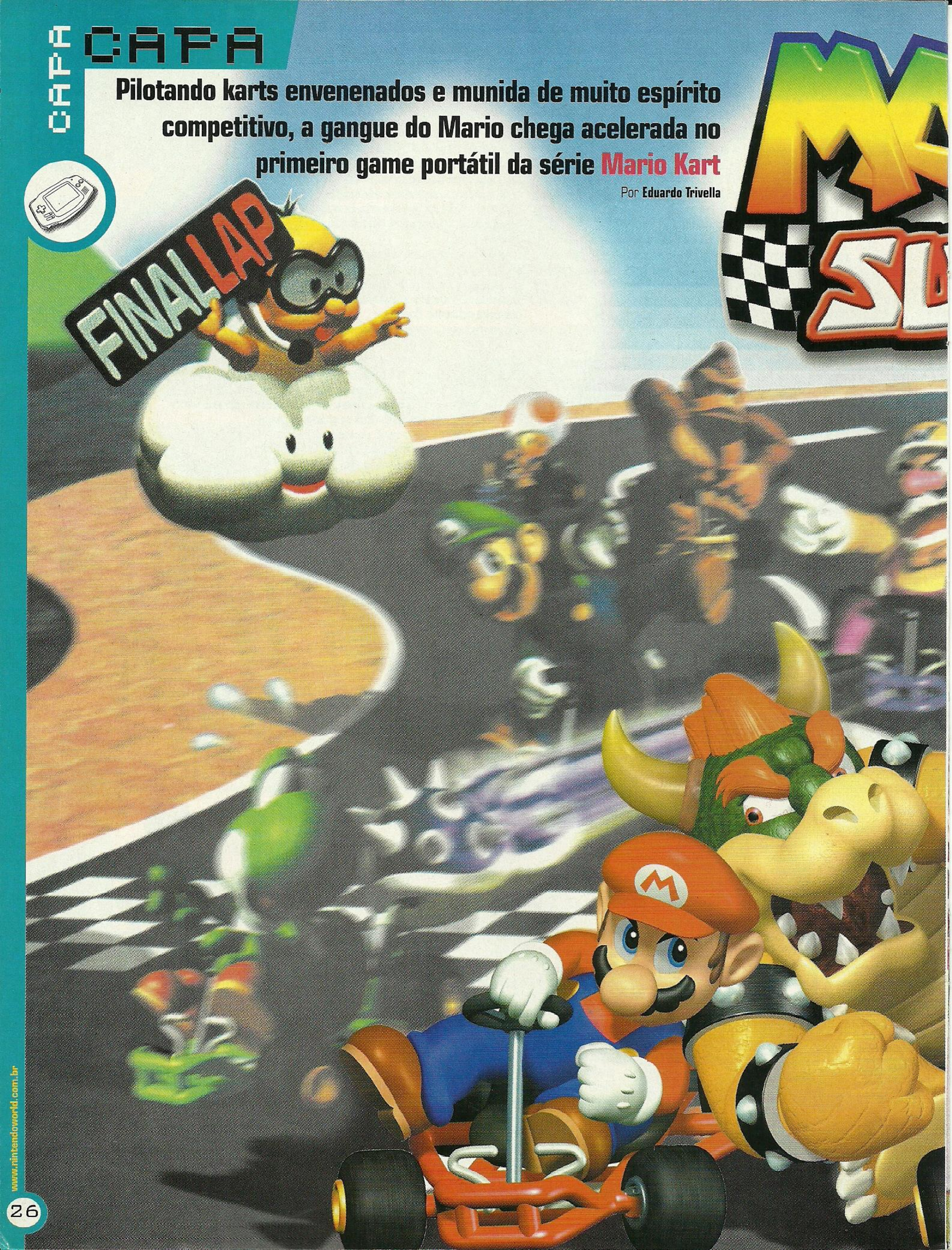
Conselho da Nintendo World: sossega que a noite ainda é uma criança, meninão! N

Não derrape!

Se prepare que tem emoção nas próximas páginas com o inigualável e carismático **Mario Kart Super Circuit**

Pilotando karts envenenados e munida de muito espírito competitivo, a gangue do Mario chega acelerada no primeiro game portátil da série Mario Kart

Por Eduardo Trivella



MarioKart™ Super Circuit™



O Nintendinho ficou sem o seu. Mas depois que o Super NES teve um game de corrida (lançado em 1992) com o bigodão e sua turma pilotando karts desvairadamente e usando todo tipo de truque sujo, a Nintendo percebeu que tinha uma mina de ouro nas mãos. Assim, a empresa resolveu lançar games **Mario Kart** para todos os seus sistemas. Em fevereiro de 1997, foi a vez do Nintendo 64 ganhar a sua versão. O GameCube mal acabou de sair no Japão e já tem seu **MK** programado para o ano que vem. E o Game Boy Advance, para nossa infinita alegria, acaba de ser agraciado com o melhor game Multiplayer que já pintou em sua telinha.





Pra começo de conversa, a versão portátil de Mario Kart não fica devendo nada para seus antecessores. Muito, mas muito pelo contrário! Em muitos aspectos, ela até supera as outras versões. De todos os jogos lançados até agora para o GBA, **Mario Kart Super Circuit** é o que apresenta maior nitidez de imagem e maior claridade na tela. Por si só, isso é um ponto extremamente positivo e que vai calar a boca de muita gente que diz que os games do Advance são muito escuros.
Jogos como **Castlevania**, **Rayman** e **Tony Hawk's Pro Skater** trazem gráficos maravilhosos e que competem cabeça a cabeça com **MKSC** nos quesitos "esmigalhamento de retinas" e "esfarelamento de mandíbulas", mas o jogo de corrida da turma do cogumelo mistura cores na medida certa e processa tudo numa velocidade incrível, não deixando o ritmo cair um segundo sequer.
Todas as pistas contam com cenários pra lá de legais e que, além dos obstáculos normais, como buracos e lombadas, apresentam elementos que interagem com o jogador de uma forma ou de outra. Em determinado circuito, é preciso cuidado para não ser atingido por uma chuva de bolas de lava. Em outro, siris saracoteiam de um lado para outro e teimam em entrar na frente de seu carro só para virar casquinha (de siri, claro). Algumas pistas chegam até a ter seu cenário modificado em relação àquele visto no início da corrida. A tela escurece, relâmpagos rasgam os céus e os perigos se multiplicam perto do final de uma corrida. Interatividade total!



É pista que não acaba mais!
Alguém se lembra das moedinhas que existiam em **Mario Kart** de Super NES e que ficaram de fora no N64? Pois então! Elas voltaram e agora sua importância é muito maior. Você começa cada corrida com cinco, e existe uma renca delas jogadas por todos os cantos. Quanto mais você pega, mais rápido seu kart fica. Mas, se você colide com um adversário, na mesma hora uma moeda é subtraída. Deixe o contador de moedas zerar e você verá o mundo girar, dando chance pros adversários o deixarem para trás.
Outra função importantíssima das moedas é servir de pagamento para o destravamento das pistas extras. Ao ligar o game pela primeira vez, dezesseis pistas podem ser percorridas, mas, se você obtiver uma boa colocação e se der bem na coleta de moedas, esse número chega perto de ser triplicado. Em Mario GP existem quatro copas – Mushroom, Flower, Lightning e Star –, com quatro pistas cada. Ganhando troféus de ouro em todas as copas você destrava a Special, que oferece mais quatro circuitos.
E, se dentro de uma mesma copa você chegar pelo menos em quarto, pegando 100 moedas, outras quatro pistas serão destravadas. Isso é especialmente recomendado para os saudosistas, já que essas pistas extras são recriações das pistas do Super NES com uma roupagem mais "advance".



Quem precisa de **inimigos?**

O que seria de **Mario Kart** se não fosse o modo Multiplayer? E o que seria de uma boa partidinha entre amigos se você não pudesse jogar ninguém para fora da pista e dar umas boas risadas com isso? **MKSC** é uma maravilha para se jogar sozinho, mas a brincadeira fica legal mesmo quando você conecta outros aparelhos para o famoso pega-pega. Até quatro pessoas podem jogar usando apenas um cartucho, mas outros modos e opções estarão disponíveis se todos os participantes tiverem seu próprio cartucho. Confira os modos:

Mario GP

(2 jogadores - 2 cartuchos)

O modo principal para um jogador também pode ser aproveitado por dois pilotos. Só não vá ficar muito preocupado com seu amigo (ou inimigo) e se esquecer dos outros adversários! Se você não tiver liberado todas as pistas em seu cartucho, pode usar o cartucho dele (já aberto) para correr em locais que ainda não conhece.

VS

(4 jogadores - 4 cartuchos)

Se você já estiver escolado na arte de Mario Kart e cansado de humilhar os pilotos controlados pelo computador, chame a turma para um racha na pista de sua preferência. É possível correr em qualquer um dos circuitos abertos por um dos competidores.

Battle

(4 jogadores - 4 cartuchos)

O Modo Battle só pode ser jogado quando há mais de um Game Boy Advance em funcionamento, e é um velho conhecido dos fãs da série. O objetivo é explodir os três balões dos adversários até que sobre apenas um cara na arena. Gargalhadas garantidas!

Single Pak Multiplayer

Se a sua turma for composta de muquiranas e mãos-de-vaca e vocês só tiverem um cartucho à disposição, sem problema! MKSC traz quatro pistas especiais para que até quatro pessoas joguem com apenas um cartuchinho. Só não é possível escolher o piloto: todos são Yoshis de cores diferentes.

Time Trial

A prova contra o relógio grava seu melhor tempo, na forma de um fantasma, para que você tente batê-lo depois que estiver mais treinado. Conectando-se com outros GBAs, é possível trocar esses fantasmas.

Quick Run

Corrida rápida e descrição mais rápida ainda. Jogo simples em uma das pistas já abertas.



Trapacear é o canal!

Boo

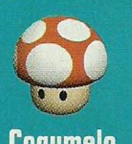
Casco verde

Estrela

Cascos verdes



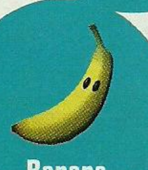
Casco vermelho



Cogumelo



Relâmpago



Banana



Cascos vermelhos



Casco espinhudo

Se tudo fosse certinho, não teria graça. Mario Kart **foi o primeiro game a trazer itens que, além de ajudarem quem os pega, atrapalham o bom desempenho dos outros corredores. Isso não é lindo? Além das moedas que já mencionamos, existem os famosos cascos de tartaruga. O verde é jogado em linha reta e rebate em paredes, o vermelho persegue o corredor logo a sua frente e o espinhudo vai atrás do líder da corrida. Com exceção do último, eles também podem vir em grupos de três, que ficam circulando seu carro, protegendo-o contra as investidas dos rivais. Também podem ser lançados para trás, mas não os utilize em lugares onde existem buracos, pois eles são facilmente tragados.**

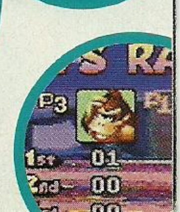
As bananas podem funcionar como escudo na traseira do carro (é só segurar o botão L) ou podem ser jogadas para trás ou para a frente. Se vir uma delas em seu caminho, seja rápido e use o botão R para pular por cima. O melhor lugar para plantar essa fruta é em caminhos estreitos ou embaixo de uma caixa de itens, de modo a escondê-la.

Além de garantir uma maior velocidade, a estrela também serve para proporcionar invulnerabilidade temporária. Ela só não impede que o usuário caia na água ou na lava.

A maior parte dos cogumelos é venenosa, mas não os encontrados em Super Circuit. **Essa fina iguaria proporciona uma injeção de velocidade que pode vir bem a calhar se você estiver meio lentão das idéias. Ele serve até para dar o impulso necessário para cruzar longos abismos. Mas não use esse turbo em uma curva, senão você corre o risco de se esborrachar.**

Boo, o fantasminha camarada, é um item bem útil. Ele o deixa invencível, rouba um item de um dos adversários e ainda diminui a velocidade do líder da corrida, isto é, se você próprio não for o líder.

E, por último, temos o relâmpago, o item mais importante de todos. Com ele, você pode transformar os outros corredores em nanicos subdesenvolvidos e ainda diminuir a velocidade deles. Porém, aqueles que estão usando a estrela ou o Boo não são afetados. E o game é tão bem balanceado que as chances de você achar um raio quando estiver em último lugar são infinitamente maiores do que quando estiver melhor posicionado.



Castelos, florestas, desertos...

Se eu usasse chapéu, tiraria para os caras da Intelligent Systems. Além deles criarem uma rapa de pistas novas para **Mario Kart**, todos os antigos circuitos do game de Super NES foram incluídos no cartucho. Isso sem falar nas quatro arenas do Modo Battle. Isso dá um total de mais de 40 pistas! Quer conhecer mais sobre algumas delas?

Peach Circuit

O castelo da Peach não poderia estar mais rosa. A pista é facílima e não possui nenhum obstáculo perigoso, o que a torna ideal para se acostumar com o game. É aqui que também são feitas as entregas dos troféus.

Shy Guy Beach

Um navio pirata Shy Guy serve como pano de fundo nessa praia lotada de siris que fazem seu carro derrapar. O esporte aqui é corrida de karts: não vá confundir com natação e cair no mar! Tempo precioso pode ser desperdiçado se isso acontecer.

Bowser Castle 1

O lagartão vitaminado foi bondoso o suficiente para ceder seus domínios para um pega de karts. Tome cuidado se sair no turbo, pois há uma curva para a esquerda logo no início.

Ghost Valley 1

Uma das pistas extras que era a favorita de muita gente no Super NES. As laterais caem quando se colide com elas e existe um atalho no final que pode ser aproveitado com um pulo bem planejado, ao mesmo tempo em que se usa um turbo ou uma estrela. Como a peninha faz falta...

Mario Circuit

Árvores espalhadas pelo caminho a deixam parecida com a ciclovia do Parque do Ibirapuera, em São Paulo. Ao lado da linha de largada/chegada, há um pequeno caminho alternativo cheio de moedas e com um turbo no final.

Boo Lake

Um dos percursos mais lindos do jogo, com Little Boos segurando velas ao longo do caminho. Pegue a esquerda na bifurcação antes do final para cortar um bom caminho.

Cheese Land

Se você ainda acredita naquela história ridícula, vai até pensar que está na lua, já que o cenário é todo feito de queijo. Fique ligeiro, pois as moedas são facilmente confundidas com o chão amarelo.

Bowser Castle 2

Segunda pista dentro do castelo do eterno inimigo do Mario. Uma estatua do dito cujo observa a tudo e a todos. Alguns trechos possuem buracos no meio da grade que são difíceis de enxergar com toda aquela lava embaixo.

Snow Land

Buracos cheios d'água congelante, pingüins e bonecos de neve espalhados nessa pista mais escorregadia que peixe ensaboado são apenas alguns dos perigos encontrados aqui.

Ribbon Road

Natal? Aniversário? Dia das mães, dos pais ou dos namorados? Não importa. Existem presentes pra todo lado em Ribbon Road.

Yoshi Desert

O dinossauro mais simpático do mundo ganhou uma esfinge em sua homenagem nesse circuito lotado de plantas-piranhas doidinhas para tirar uma casquinha de pilotos mais distraídos.







Bowser Castle 3

Os caminhos estreitos são ideais para a plantação de bananas. Muitos Thwomps bloqueiam o caminho e várias grades diminuem a velocidade em mais uma pista no território do Bowser.

Lakeside Park

Vulcões em erupção deixam os corredores com a pulga atrás da orelha. Algumas plataformas de salto podem mandá-lo de volta para a parte de trás do circuito.

Broken Pier

A maior parte da pista não conta com guard rail, mas em compensação, um turbo faz aquele que o utilizar passar por uma estreita ponte, cortando um bom caminho.

Bowser Castle 4

Mas esse cara tá ficando bonzinho demais! Quatro pistas dentro do castelo e ele nem cobra aluguel? Baby Bowsers estão espalhados pela pista para infernizar os pilotos. Fuja deles, pegando à direita numa das bifurcações e aproveitando a seqüência de turbos.

Rainbow Road

Uma das pistas mais traiçoeiras do jogo. Não ande muito colado nas laterais da pista, pois não há guard rail em lugar algum e ainda existem molas para jogá-lo para fora. Por outro lado, os turbos estão todos nas laterais. E agora? Para completar, estrelas aparecem pulando no meio da pista e causam muito estrago, e nuvens ainda soltam raios em quem passar por baixo. Moleza pros leitores da **NW**!











Parabéns, campeão!! Você cruzou a linha de chegada! É só correr pro abraço!!



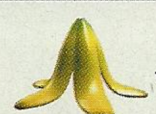
Nem tudo são flores... e cogumelos!

Mario Kart para Game Boy Advance é ótimo, sensacional, divertido e mais um monte de adjetivos que ocupariam muito espaço nessa matéria. Os gráficos são estupendos e estão entre os melhores que existem para o sistema. A parte sonora conta com algumas músicas que ficam gravadas na memória com apenas alguns minutos de jogo, e o Multiplayer dispensa comentários. Mas existe algo de podre no reino dos cogumelos. Dois pequenos defeitos que não poderiam passar desapercebidos e que, apesar de não apagarem o brilhantismo do jogo, merecem ser mencionados:

1. A falta de um espelho retrovisor é algo muito sentido, especialmente naqueles casos em que você quer soltar um casco ou uma banana no cara que o está perseguindo. Em jogos Multiplayer, não é possível saber onde está seu adversário, a não ser que ele esteja na sua frente. Isso diminui em muito o fator "sacanagem" das disputas.

2. Depois que você ligar **Mario Kart Super Circuit** em seu Game Boy Advance, será difícil jogar outro game. Mas peraí... isso não é exatamente um defeito! O que você está esperando para chamar seus amigos e começar a correria?

AVALIAÇÃO



Gráficos **10,0** / Som **9,0** / Jogabilidade **9,0** / Diversão **10,0** / Replay **10,0**
Número de jogadores: **1 a 4 simultâneos** / Tipo de jogo: **corrida**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Intelligent Systems** / Publisher: **Nintendo**

NOTA FINAL 9,7

Saiba mais: Leia sobre o modo Multiplayer de **Mario Kart: Super Circuit** na **Nintendo World 37**.

Não escorregue!

Tem porradaria portátil nas próximas páginas: são os golpes do Super Street Fighter 2 pra você!



A vida é mais difícil
para pessoas como ela.
Triatletas.
Teleton
AACD
2001
26 e 27 de outubro
tem Teleton
sbt
A expectativa por aqui é que seja tão bom como nos outros anos. Conseguimos construir quatro Centros de Reabilitação com os recursos gerados nos programas anteriores. Mais Centros, melhor atendimento, mais crianças tratadas. Agora, com a sua ajuda, esperamos repetir o sucesso e continuar fazendo o que a gente faz de melhor: formar pessoas simples, iguais a todo mundo, daquelas que ninguém presta atenção no meio do shopping.
Teleton 2001.
Nem pessoas melhores, nem piores. Apenas iguais.
Bradesco
VOTORANTIM
SIEMENS
GM
Telefónica
OMO
CTBC
Sercomtel
TELEMAR



Super Street

O game que você já conhece... irresistível como sempre!

Se você sabe a loucura que foi viver na época das grandes pancadarias em frente às máquinas de **Street Fighter II** nos fliperamas, é hora de vibrar. Finalmente chegou a superaguardada versão deste clássico para o Game Boy Advance. E não tem pra **Mortal Kombat**, **Fatal Fury** ou **Tekken**. Entra ano, sai ano, **Street Fighter II** permanece como o número um na lista dos games de luta mais populares de todos os tempos.
Para resgatar a glória de Ryu, Ken e companhia – figurinhas constantes em todas as capas de revistas de games quando o gênero esteve em seu auge – a **Nintendo World** apresenta uma estratégia completa com as apelações e golpes de todos os lutadores. É pra não deixar nenhum osso inteiro!

Isso todo mundo sabe... mas lá vai

Sem contra-indicações, **SSFIITR** é um jogo perfeito para qualquer idade. Basta querer um bom desafio e algumas horinhas de relaxamento mental que você não vai mais querer parar.
A história de **Street Fighter II** está centrada nos personagens Ryu e Ken, lutadores que tiveram aulas de artes marciais com o mesmo mestre no Japão. Após completarem o treinamento, eles resolvem sair pelo mundo à procura de adversários mais fortes. Nessa busca, os dois amigos passam por países exóticos como a Índia, Jamaica e Tailândia. Depois de desenvolver a técnica do Hadouken (poder que reúne as forças da natureza e possibilita um ataque poderosíssimo), eles descobrem detalhes sobre a organização mafiosa Shadaloo, comandada pelo impiedoso M. Bison.
O cara é um psicopata e está cheio de planos sinistros para dominar o mundo. Seus poderes de luta são arrasadores, e ele está recrutando os lutadores mais fortes do mundo para formar seu exército. Apoiados por outros guerreiros como Guile e Chun Li, Ken e Ryu farão de tudo para impedir a vitória da Shadaloo e o domínio de Bison.

Fighter II Turbo Revival

Por **Ronny Marinoto**

Cai pra dentro e deixa de frescura!

A parada é a seguinte: vai sobrar porrada pra todo lado e daqui pra frente só os mais corajosos, apelões, viciados e masoquistas irão sobrar inteiros. O novo **Street Fighter II** está muito mais rápido se comparado às outras versões, e ainda conta com uma opção para aumentar a velocidade para o modo turbo. Insano, né? E não pára por aí! Com gráficos de altíssima qualidade, você pode ver nitidamente todos os movimentos executados por cada um dos personagens – com exceção do teleporte do Dhalsim, claro! O colorido dos cenários ajudou muito, já que foram mantidas as decorações típicas da versão original: elefantes na Índia, florestas no Brasil, aviões e Mariners nos EUA, e assim por diante.

O esquema de jogo não mudou muito. Os oponentes continuam mais apelões e difíceis de serem vencidos por dois Rounds seguidos, mas o formato anatômico do GBA faz aquela amiga diferença na jogabilidade. Efeitos de zoom dinamizam ainda mais a ação, pois mesmo que você fuja como um rato de esgoto, o computador vai perseguir você sem piedade alguma. Vida dura!

Desferindo golpes contra o adversário, uma pequena barra na parte baixa do vídeo vai se enchendo. Quando ela se completa, o lutador é bonificado com um golpe especial, que é acionado pela repetição de um de seus movimentos mais simples. Este golpe é chamado de "Super", e pode acertar o inimigo várias vezes, causando um dano anormal em sua barra de energia. Se encerrar o Round com um Super, a tela muda de cor e causa um efeitinho especial que serve apenas pra zoar o perdedor. Saber combinar uma boa defesa com ataques precisos é o segredo para se tornar campeão. No modo Arcade você enfrenta dez lutadores, sendo que os quatro últimos são integrantes da máfia Shadaloo (Balrog, Veja, Sagat e Bison). O final do jogo não é lá essas coisas: não rola nenhum tipo de animação e apenas uma foto e uma legenda aparecem na tela. Mas, em compensação, são dezesseis personagens disponíveis para jogo e, assim, dezesseis finais diferentes! O fator Replay foi pro infinito!



AVALIAÇÃO

RECOMENDADO PARA LIVRE TODAS AS IDADES

Gráficos **8,9** / Som **8,4** / Jogabilidade **9,1** / Diversão **9,4** / Replay **9,5**
Número de jogadores: **1 a 2 simultâneos** / Tipo de jogo: **luta**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Capcom** / Publisher: **Capcom**

NOTA FINAL 9,2

Saiba mais: Prepare-se para reviver todo o impacto de **SFII** no Super Classics da revista **Nintendo World 7**

Listão de **golpes**

Tudo o que os **lutad**

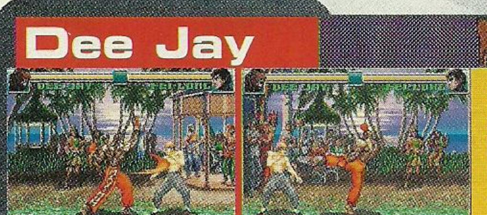
Modos de jogo As diversas maneiras de dar porrada

Arcade: uma seqüência de dez lutas ininterruptas. Você conta com apenas três Continues.
Versus: o famoso modo para dois jogadores. É preciso usar o Cabo Link e apenas um cartucho. Sem limite de lutas, você jogará até tostar os dedos.
Training: ideal para esquentar. Selecione o seu personagem e um outro qualquer para levar porrada. Neste modo, sua barra de Super estará sempre cheia.
Time Attack: será habilitado depois que você vencer o modo Arcade. Consiste em encarar o maior número de adversários no menor tempo possível.
Bonus: após vencer o jogo pela primeira vez, procure este modo no menu principal. Esta opção oferece as mesmas fases de bônus do modo Arcade..
Team Battle: para jogar este modo, é preciso do Cabo Link e dois cartuchos. A disputa acontece entre dois jogadores, e cada um pode escolher um time com três lutadores. Depois, é pau puro! N

Comandos

A (toque rápido): soco fraco
A (toque normal): soco médio
B (toque rápido): chute fraco
B (toque normal): chute médio
R: chute forte
L: soco forte

Dee Jay

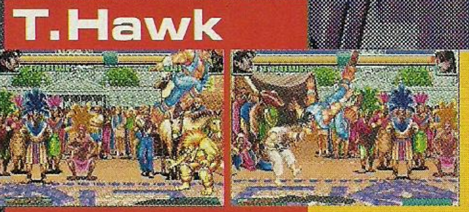


Dread Carnival © (2s) ←, → ← → + soco
Maximum Jackknife © (2s) ↓, ↑ chute
Hyper Fist © (2s) ↓, ↑ + soco ®
Double Dread Kick © (2s) ←, → + chute
Max Out © (2s) ←, → + soco

M.Bison



T.Hawk



Double Typhoon 720° + soco
Mexican Typhoon 360° + soco
Tomahawk Buster → ↓ ↘ + soco
Condor Dive (no ar) soco médio + soco forte

Vega



E.Honda

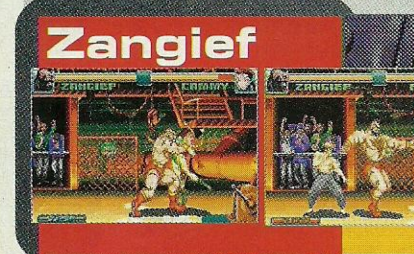


Oni Muso © (2s) ←, → ← → + soco
Hundred Hand Slap ® soco
Sumo Head Butt © (2s) ←, → + soco
Sumo Smash © (2s) ↓, ↑ + chute
Oicho Throw → ↘ ↓ ↙ ← + soco

Dhalsim



Zangief



Final Atomic Buster 720° + soco
Double Lariat ↓ ↙ ← + soco
Banishing Flat → ↘ ↓ + soco
Screw Pile Drive 360° + soco
Quick Double Lariat ↓ ↙ ← + chute
Atomic Suplex 360° + chute (perto do oponente)
Flying Power Bomb 360° + chute

Chun Li



Sagat



Tiger Genocide ↓ ↘ → B ↘ + soco
Tiger Shot ↓ ↘ → + soco
Ground Tiger Shot ↓ ↘ → + chute
Tiger Knee Crash ↓ ↘ → ↗ + chute
Tiger Uppercut → ↓ ↘ + soco

Ryu



ores conseguem fazer

Legendas

®: apertar repetidas vezes
©: carregar (mantenha pressionado)
2s: segurar botão por dois segundos
720º: dois giros completos no direcional em sentido horário
360º: um giro completo no direcional em sentido horário

Knee Press Nightmare © (2s) ←, → ← → + chute
Scissor Kick © (2s) ←, → + chute
Head Press © (2s) ↓, ↑ + chute
Devil Reverse © (2s) ↓, ↑ + soco, soco
Somersault Skull Diver © (2s) ↓, ↑ + chute, soco
Psycho Crusher © (2s) ←, → + soco

Rolling Claw dive © (2s) ↙, ↘ ↙ ↗ + soco
Claw Roll © (2s) ←, → + soco
Backslash soco + chute
Scarlet Terror © (2s) ↙, → + chute
Wall Jump © (2s) ↓, ↑ + chute
Claw Dive © (2s) ↓, ↑ + chute, soco
Skyhigh Claw © (2s) ↓, ↑ + soco, soco

Yoga Inferno ← ↙ ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → + soco
Yoga Fire ↓ ↘ → + soco
Yoga Flame ← ↙ ↓ ↘ → + soco
Yoga Blast ← ↙ ↓ ↘ → + chute
Yoga Teleport → ↓ ↘ ou ← ↓ ↙ + soco ou chute

Hyakuretsukyaku chute ®
Spinning Bird Kick © (2s) ←, → + chute
Kikoken © (2s) ←, → + soco
Tenshokyaku ↘ + chute forte
Back Flip Kick ↘ + soco médio

Shinku Hadouken ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco
Fireball ↓ ↘ → + soco
Dragon Punch → ↓ ↘ + soco
Hurricane Kick ↓ ↙ ← + chute
Ahacunetsu Hadouken ← ↙ ↓ ↘ → + soco
Rushing Punch → + soco

Guile




Double Somersault Kick © (2s) ↙, ↘ ↙ ↗ + chute
Sonic Boom © (2s) ←, → + soco
Somersault Kick © (2s) ↓, ↑ + chute
Side Kick ← ou → + chute forte (perto do oponente)
Backfist → + soco forte
Knee Hop ← ou → + ® chute médio

Fei Long



Rekka Shinken ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco
Hurricane Kick ↓ ↘ → ↓ ↘ → ↗ + chute
Shienkyaku ← ↓ ↙ + chute
Rekkaken ↓ ↘ → + soco
Rushing Kick → + chute forte

Balrog




Crazy Buffalo © (2s) ←, → ← → + soco ou chute
Straigth Dash Punch © (2s) ←, → + soco
Straigth Uppercut © (2s) ←, → + chute
Final Punch © (2s) soco + chute médio
Headbutt © (2s) ↓, ↑ + soco
Ground Dashing Punch © (2s) ←, ↘ + soco
Ground Dashing Uppercut © (2s) ↘ + chute

Blanka




Groud Shave Roll © (2s) ←, → ← → + soco
Electric Thunder ® soco
Rolling Attack © (2s) ←, → + soco
Vertical Rolling Attack © (2s) ↓, ↑ + chute
Backstep Rolling © (2s) ←, → + chute
Sliding Punch ↘ + soco forte

Ken




Shoryu Reppa ↓ ↘ → ↓ ↘ + soco
Fireball ↓ ↘ → + soco
Dragon Punch → ↓ ↘ + soco
Hurricane Kick ↓ ↙ ← + chute
Nata Otoshi Geri → ↘ ↓ + chute (®)
Osoto Mawashi Geri ← ↙ ↓ ↘ → + chute (®)

Cammy




Spin Drive Smasher ↓ ↘ → ↓ ↘ → + chute
Spiral Arrow ↓ ↘ → + chute
Cannon Spike → ↓ ↘ + chute
Spinning Knuckle ← ↙ → + soco
Hooligan Combo ← ↙ ↓ ↘ → ↗ + soco

ESTRATÉGIA

Arrase de uma vez por todas com a família Dracula

Por **Ivan Cordon**



Um dos melhores games lançados até agora para o Game Boy Advance, **Castlevania: Circle of the Moon** traz ao portátil todo o espírito dos clássicos de plataforma do Nintendinho e do Super NES – só que com desafios inovadores e explorando ao máximo a capacidade gráfica do portátil. Nesta estratégia especial, daremos o caminho para chegar ao final do game, a melhor maneira para derrotar todos os mestres e como se dar bem no modo Battle Arena. E mais, a tabela completa das cartas mágicas e todas as combinações possíveis. Pegue sua estaca, seu crucifixo e prepare-se para o maior desafio de sua vida!

Passo a passo

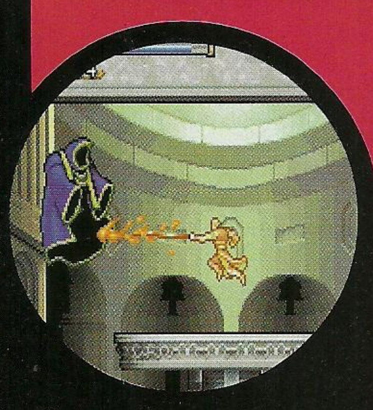
Aqui está um jogo rápido de todos os seus objetivos em Castlevania. Use o mapa ao lado para se localizar. Confira também as estratégias para derrotar cada chefe.

1. O game se inicia nas Catacumbas. Siga pelo único caminho até chegar ao ponto onde estão as Dash Boots (que servem para correr e saltar mais longe). Depois, prepare-se para enfrentar Cerberus, o cão de três cabeças que guarda os portões do inferno.



Cerberus

Ao entrar na toca do cão de três cabeças, acione a combinação de cartas Mercury e Salamader.
Cerberus não é muito difícil de ser vencido, mas como é o início do game, todo cuidado é pouco.
Observe que ele tem três cores, uma preta, uma azulada e uma avermelhada. Cada uma exige certos cuidados. Sempre que ele uivar, sua cor e seu ataque irão mudar.
Se Cerberus estiver preto, evite ficar perto quando ele se agachar, pois o monstro irá saltar sobre você. Bata e saia de perto.
Quando ele ficar avermelhado, corra e fique debaixo da plataforma onde ele estiver. Ele soltará um raio que cortará a tela toda. Você não terá como escapar se estiver na sua frente.
No ataque de cor azulada, Cerberus soltará enormes esferas de raios, que ficarão sobrevoando uma certa área da tela. Evite encostar nos raios e ataque quando elas estiverem próximas ao cão. Depois de vencê-lo, pegue o item Double. Com ele, será possível executar o pulo duplo.



2. Siga pela Abyy Stairway até chegar ao Audience Room. Ali, você enfrentará o segundo mestre do game, Necromancer.

Necromancer

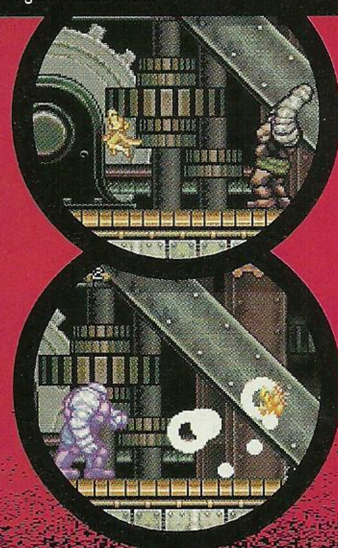
Esse inimigo possui duas formas: uma parece um bruxo, e a outra se assemelha a uma caveira voadora. Para vencer a primeira forma, vá para cima com tudo. Só tome cuidado com os ataques das esferas que ficam em torno dele.
Na segunda transformação, continue atacando o monstro, tomando cuidado especial quando ele se tornar uma bola verde. Não há como acertá-lo neste momento, então só volte a atacá-lo quando ele retornar a sua forma normal. Após a luta, pegue o item Tackle. Com ele, é possível quebrar vários blocos de pedra espalhados pelo mapa.

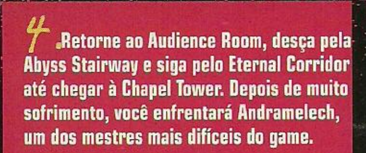


3. Vá para a Machine Tower. Quando chegar ao topo, você encontrará o terceiro chefe, Iron Golen.

Iron Golem

Use a combinação de cartas Venus e Salamander para aumentar sua força e bata sem parar no vilão. Quando ele bater com as mãos no chão, pule para não ser acertado, tomando cuidado com as engrenagens que podem cair em sua cabeça. Quando ele soltar uma bola de energia, afaste-se, volte e repita a seqüência até destruí-lo.
Depois de derrotá-lo, siga para a outra sala e pegue a Kick Boots. Com elas, você poderá grudar nas paredes e alcançar lugares mais altos.





4. Retorne ao Audience Room, desça pela Abyss Stairway e siga pelo Eternal Corridor até chegar à Chapel Tower. Depois de muito sofrimento, você enfrentará Andramelech, um dos mestres mais difíceis do game.

Andramelech

Com certeza, esta é uma das maiores pedreiras do game – mais difícil até que o próprio Dracula. Ele não é muito forte, mas é preciso uma paciência enorme para vencê-lo.
Basicamente, ele tem só dois tipos de ataques: um formado por bolas de energia teleguiadas, e outro no qual um monte de crânios voa pra cima de você, além de umas bolas roxas que ficam flutuando pela tela.
Quando ele formar as bolas de energia, vá para o canto e desvie delas com saltos. Mas cuidado: elas são teleguiadas e você não poderá ficar parado num único lugar. Quando os crânios surgirem, fique atrás deles ou fuja para o outro lado da tela o mais rápido possível. Lembre-se que para destruir esse mestre é necessário acertar somente sua cabeça.
Depois da árdua batalha, entre na outra sala e pise no botão para destruir todas as estátuas que impediam seu avanço no game.

5. Volte ao Eternal Corridor e siga para a Underground Gallery. Desça tudo até a sala onde estão os dois dragões gêmeos: Twin Zombie Dragons.

Twin Zombie Dragons

Apesar de ser um mestre "dois-em-um", dá pra vencê-lo com uma certa facilidade. Use as cartas Júpiter e Salamander para criar um campo de força de fogo, que também servirá para atacar os bichos. Após derrotar um, será mais fácil destruir o outro.
Ao entrar na sala dos dragões, acione o escudo e fique na plataforma entre eles. Escolha um deles para concentrar seus ataques e coloque o escudo na cabeça do dragão. Ao destruir uma das cabeças, corra para o canto do bicho que morreu e use as cartas Jupiter e Mandragora para recuperar energia. Depois, é só ir pra cima do outro.
Depois da batalha, pegue o Heavy Ring (item que possibilita empurrar as caixas de madeira espalhadas pelo cenário).



6. Siga para o Underground Warehouse e entre no Triumph Hallway. Vá até a sala onde está a Morte – o único inimigo (além do Dracula) que apareceu em todos os games da série Castlevania.

Death (Morte)

A Morte é uma das criaturas mais clássicas da saga. Mas não se assuste com sua aparência ameaçadora: ela é relativamente fácil de ser vencida.
Use o escudo de fogo para evitar as foices e ataque com o chicote. Claro, evite encostar nela.
Fique esperto quando ela parar de voar e soltar duas bolas de energia ou atacar com uma corrente de ossos. Nessa hora, tente ficar bem longe. Usar a cruz como arma ajudará bastante.
Na próxima sala, pegue o item Cleansing. Ele ajudará a limpar a água da Water Passage.



7. Agora que o caminho da Water Passage está liberado, siga por ele até encontrar a sala de Camilla, a bela dama que ressuscitou Dracula.

Camilla

Graças a essa mulher, seremos obrigados a enfrentar o Conde Dracula mais uma vez. Mas não se engane com seu rostinho bonito: Camilla tem poder de fogo suficiente para deixar qualquer caçador de vampiros com calafrio nos ossos.
Use o escudo de fogo para se proteger das bolas de energia que ela lançará sobre você. Fique sobre uma plataforma e ataque com o chicote e com uma outra arma. Se tiver a cruz, será mais fácil ainda.
Evite atacar do chão. Fique sempre sobre uma plataforma. Quando Camilla disparar um raio, pule para o ponto mais alto ou desça até o chão, dependendo do lugar – onde ela começar o ataque.
Depois de destruí-la, entre na sala seguinte e pegue o Roc Wing. Este item mágico lhe dará um superpulo bem mais poderoso que o normal.





Dracula

O Senhor das Trevas possui duas formas: uma quando o enfrentamos em sua forma humana, e outra quando ele se transforma em um gigante.
Em sua forma humana, Dracula não apresenta nenhuma dificuldade, principalmente se você tiver algumas cartas em mãos. Combine Uranus e Thunder Bird e faça a seqüência: baixo, frente, cima e botão de ataque, para invocar o poder do Pássaro Elétrico. Faça isso até destruí-lo.
Depois, Hugh aparecerá e levará Morris Baldwin embora. Está é uma boa hora para sair dessa sala e salvar o game. Depois, volte e entre no raio por onde Dracula fugiu, e prepare-se para enfrentar a verdadeira face do mal.
Use a mesma combinação de cartas e ataque o monstro com tudo o que puder. Quando ele começar a mudar de cor, não tente acertá-lo: use o Roc Wing (para cima + R) e repita esse movimento várias vezes para não cair. Observe que ele ficará voando de um lado para outro e fazendo um barulho estranho. Quando o ruído parar, desça e use outro ataque com a invocação. Ele irá se transformar em vários morcegos. Use a Roc Wing novamente e repita a seqüência até destruir o monstro de vez. Parabéns! Você venceu as forças do mal!

Desbravando a Battle Arena

A Battle Arena é uma área especial dentro de Circle of the Moon, cheia de batalhas intermináveis para sua diversão. Não é necessário passar por ela para se terminar o jogo. Na verdade, é melhor nem encarar esta fase se for a primeira vez que você estiver jogando o game. Mas como estamos aqui pra dar uma forcinha, vamos lá.
Para se ter uma idéia da complicação que é entrar na Battle Arena, é preciso ter muitos itens de recuperar energia e corações, armaduras e outros equipamentos, além de ser obrigatório o nível de experiência acima de 50. Dentro do Battle Arena também não é permitido usar as cartas como magia, ou seja, nada de ataques superpoderosos ou magias para recuperar energia.
Mas podemos usar um pequeno truque para uma invocação de vez em quando. Acumule uma grande quantidade de Mind Potion e, quando precisar, use-as para encher sua barra de magia. Observe que, ao voltar ao jogo, essa barra começa a desaparecer rapidamente. Então, seja rápido e aperte o botão L para acionar a carta (de preferência a Thunder Bird, que é a mais forte), e faça o movimento de ataque: baixo, frente, cima + A. Tudo isso deve ser feito muito rápido, portanto treine muito para não desperdiçar os Mind Potion. Segue abaixo uma lista de itens importantes e onde é possível encontrá-los.

8. Está quase no final! Siga pelo Eternal Corridor até chegar à Observation Tower. Surpresa! Você enfrentará Hugh, filho de seu mestre Morris Baldwin.

Hugh

Irado por seu pai (que está aprisionado por Dracula) ter escolhido você, e não ele, como novo líder dos caçadores de vampiros, Hugh foi possuído pelo feitiço de Dracula. Agora, você terá de enfrentá-lo usando todas as suas forças possíveis.
Hugh atacará igual a uma "vaca louca" e usará todos os tipos de ataques e magias possíveis, por isso não existe uma estratégia definida para vencê-lo. Mas sempre há um "jeitinho".
Use o escudo de fogo para enfrentar Hugh frente a frente. Ele correrá de um lado para outro, então use seu chicote e sua arma para acertá-lo e às bolas de fogo. Quando sua energia estiver baixa, use a Roc Wing (para cima + botão R), suba em uma das plataformas e use as cartas para recuperar energia.
Recuperado, desça e inicie um novo ataque. Faça isso quantas vezes for preciso. Quando estiver na plataforma, cuidado com o ataque mágico de espadas que ele lançará em você. Cuide-se, afinal, este é o último desafio antes do Dracula.
Depois de vencê-lo, pegue a chave e vá para o Audience Room. Chegou a hora de enfrentar Dracula e acabar com seu reinado maligno.

Cure Curse (para voltar a atacar quando estiver em "Curse")

É preciso estar com vários desses itens em mãos para entrar na Battle Arena. Você pode encontrá-los em dois inimigos: nas Marionetts, que estão na Chapel Tower e nos demônios Legions, que aparecem em boa quantidade, perto da entrada do Battle Arena.

Potion Highs e EX (recupera energia)

Devil – este inimigo está em um corredor bem perto daquele onde enfrentamos Hugh. Ele pode lhe dar uma Potion High e 10 mil pontos de experiência.
Alraune – é a mulher que está próxima à rosa, mas é preciso muita sorte (nível alto de Lucky) para conseguir ganhar uma Potion EX.
Wind Armors – esse tipo de inimigo é excelente para se ganhar Potion Highs e é bem mais fácil de enfrentar do que os Devils.

Hearts (recupera corações usados para lançamento de armas secundárias)

Múmias – são fáceis de matar e podem ser encontradas nas catacumbas.
Bone Towers – encontrados em vários pontos do game.
Bats – infestam as cavernas das catacumbas e algumas outras localidades.
Spearfish – estão espalhados pela Water Passage.

Mind Restores

Para usar algumas magias, mesmo que por pouco tempo, é preciso juntar uma grande quantidade de Mind Restores. Tente pegá-los com os inimigos voadores.
Brain Floats – inimigos bem fracos que podem ser encontrados na área à esquerda das catacumbas.
Combine cartas como Jupiter e Serpent e use o Roc Wing para destruir o máximo de cérebros que puder.
Spectors – outro tipo de inimigo bem fácil de destruir. São encontrados na Underground Gallery, perto dos Dragões Gêmeos.

Equipamentos essenciais

Estes são os outros itens especiais que devem ser usados na Battle Arena:

Dark Armor

Com essa armadura você ganha mais de 550 pontos de defesa, mas, em contrapartida, perde 10 pontos em todos os outros atributos.
Como a defesa é um grande fator dentro da BT, vale a pena usar essa armadura. Para ganhar, você deve destruir a Lilim, uma criatura que fica na área secreta abaixo da sala do Golem. Enfrente-a quantas vezes for necessário para ganhar esta armadura.

Double Grips

Esse com certeza é um dos melhores itens para ser usado no BT. Com ele, você aumenta em 75 pontos todos os seus Status.
É possível até usar dois de cada vez, dobrando o efeito.
Encontre-os nos Dark Armors, que estão perto da área onde enfrentamos Hugh.

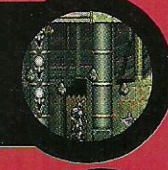
Level-up

Para ganhar experiência e subir de nível mais rápido, entre em Underground Warehouse (na área secreta maior) e detone Lilith.
Essa criatura lhe dará 20 mil pontos de experiência.

Dentro da Battle Arena

De acordo com as indicações do mapa, as salas 1, 2 e 3 são bem simples de passar, por isso não iremos detalhá-las. Após passar por essas primeiras salas, você estará em um ponto de onde poderá até sair da Battle Arena. Se achar que as primeiras salas foram muito difíceis, saia e ganhe um pouco mais de experiência. Ao final de cada sala, é possível recuperar corações, portanto, não economize nos momentos de aperto. Veja como se dar bem nas salas seguintes:

Sala 4
Segure o botão de ataque para fazer o chicote girar e evitar as pedras. Depois, ataque o guerreiro.



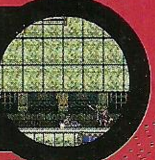
Sala 5
Entre e solte uma cruz para detonar as primeiras caveiras. Avance com cuidado e detone as outras.



Sala 6
Ao entrar nesta sala, pule e solte duas ou três cruzes para detonar os demônios alados. Depois, detone as Bone Towers.

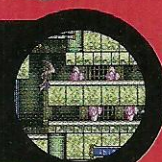


Sala 7
Esta é bem fácil de ser vencida. É só escorregar para chegar ao outro lado.

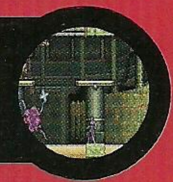


Sala 8
Entre e atire sua cruz, tomando muito cuidado com as espadas. Se for envenenado, use antídotos o mais rápido possível.

Sala 9
Outra sala fácil, mas que requer paciência. Destrua todos os inimigos antes de atravessar para o outro lado.



Sala 10
Entre na sala e detone as Marionetts. Se elas tocarem em você, use o Cure Curse para recuperar os ataques.



Sala 11
Esta é uma das salas onde é preciso usar aquele "truque mágico". Use as Mind Restores para invocar o Thunder Bird e detone os Minotaurs. Para destruir os que sobrarem, use ataques combinados de cruz e chicote.



Sala 12
As criaturas desta sala não são difíceis, mas dão trabalho. Portanto, se você perdeu muita energia até aqui, esta é a hora exata para se recuperar.

Sala 13


Ataque os Lords Demons com a cruz, tomando cuidado com os ataques de chicote da planta. Depois, destrua a planta e repita o esquema.

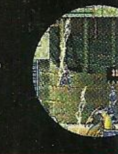


Sala 14
Suba na plataforma e caia virado para os inimigos. Depois, escorregue até o final do corredor para destruir todos. Faça o mesmo do outro lado.

Sala 15
Entre atirando cruzes sem pensar. Nesta sala, seus inimigos serão os Dark Armors. Não é fácil chegar perto desses seres. Se ainda possuir Mind Restore, use magia neles.



Sala 16
Outro lugar para se gastar um pouco mais de Mind Restore. Use o Thunder Bird para destruir os White Armors. Esses inimigos são extremamente poderosos.



Sala 17
Na última sala, sobrou o inimigo mais difícil. Mas o problema é que não é fácil matá-lo, mesmo se um Thunder Bird for usado. Use todas as suas técnicas e itens para enfrentar o maior vilão de todos, Devil. E boa sorte!



Tabela das Cartas

	Mercury	Venus	Jupiter	Mars	Diana	Apollo	Neptune	Saturn	Uranus	Pluto
Salamander	Chicote de fogo +5% de força Usa: 6MP	Aumenta em 25% força do ataque Usa: 4MP	Escudo de bolas de fogo Usa: 4MP	Espada de fogo +10% de força Usa: 8MP	Ataque com bola de fogo Usa: 32MP	Ataque bomba para ativar faça: L,↓, →, ↑, A Usa: 20MP	Ataque de fogo que diminui o MP e aumenta o HP Usa: 3MP	Invoca morcegos Usa: 4MP	Invoca Salamandra Usa: 160MP	Ataque com arma faça: L,↓, →, ↑, A Usa: 4MP
Serpent	Chicote de Gelo - 30% de força Usa: 2MP	Aumenta defesa em 25% Usa: 4MP	Escudo de bolas de gelo Usa: 4MP	Espada de gelo - 30% de força Usa: 4MP	Bola de gelo tripla Usa: 64MP	Ataque de gelo para ativar faça: L,↓, →, ↑, A Usa: 20MP	Ataque de gelo Diminui o MP, aumenta o HP Usa: 3MP	Invoca Fantasma Usa: 4MP	Invoca Serpente Usa: 160MP	Dobra as armas que podem ser lançadas Usa: 4MP
Mandragora	Chicote de espinhos +10% de força Usa: 6MP	Aumenta sorte em 25% Usa:4MP	Recurepa energia enquanto você fica parado Usa: 16 MP	Espada de rosas +10% de força Usa: 10 MP	Ataque triplo de pétalas Usa: 96MP	Ataque de rosas para ativar faça: L,↓, →, ↑, A Usa: 40MP	Ataque de plantas, diminui o MP e aumenta o HP Usa: 3MP	Invoca Coruja Usa: 4MP	Invoca Mandragora Usa: 160MP	Dá +20% de experiência por inimigo Usa: 4MP
Golen	Chicote de longo Alcance Usa: 8MP	Aumenta defesas quando uma área do mapa for aberta Usa: 16MP	Aumenta o tempo de duração da invencibilidade após ser atingido Usa: 4MP	Martelo que causa terremoto Usa: 4MP	Terremoto Coloque para a frente em cada ataque Usa: 16MP	Estalagmites para ativar faça: L,↓, →, ↑, A Usa: 30MP	Ataque de terra Diminui o MP e aumenta o HP Usa: 3MP	Invoca Falcão Usa: 4MP	Invoca Golem Usa: 160MP	Ataques duplos Usa: 8MP
Cockatrice	Chicote de pedra +10% de força Usa: 6MP	Aumenta experiência Enquanto anda Usa: 2MP	Transforma em pedra e nenhum envenenamento tem efeito Usa 8MP	Transforma os inimigos em pedras +20% de força Usa: 12MP	Ataque triplo de rochas Usa: 16MP	Cometas para ativar faça: L,↓, →, ↑, A Usa: 60MP	Ataque de pedra, diminui o MP e aumenta o HP Usa: 3MP	Invoca Medusas Usa: 6MP	Invoca Cockatrice Usa: 160MP	Aumenta a defesa, dependendo do tempo de jogo Usa: 6MP



CARTAS DE AÇÃO

CARTAS	INIMIGO
Mercury	Bone Head
Venus	Slime
Jupiter	Heat Shade
Mars	Bloody Sword
Diana	Man Eater
Apollo	Arch Demon
Neptune	Ice Armor
Saturn	Fallen Angel
Uranus	Scary Candle
Pluto	Trick Candle

CARTAS DE ATRIBUTOS

CARTAS	INIMIGO
Salamander	Skeleton Bombern And Imp
Serpent	Earth Demon And Holy Armor
Mandragora	Axe Armor And Lizard Man
Golem	Electric Skeleton And Minotaur
Cockatrice	Stone Armor and Death Mantis
Manticore	Thunder Demon And Succubus
Griffin	Skeleton Athlete And Siren
Thunderbird	Were Panther And Dullahan
Unicorn	White Armor
Black Dog	Devil Armor

Depois de derrotar o último demônio, você ganha a Shinning Armor, a armadura mais poderosa do game. Com ela, enfrentar o Dracula é moleza...

	Mercury	Venus	Jupiter	Mars	Diana	Apollo	Neptune	Saturn	Uranus	Pluto
Manticore	Chicote venenoso -10% de força Usa: 6MP	Dobra a quantidades de corações quando encontrados Usa: 2MP	Escudo de nuvens de veneno Usa: 4MP	Garras venenosas -10% de força Usa: 8MP	Chicote venenoso Usa: 16MP	Bomba venenosa para ativar faça: L, ↓, →, ↑, A Usa: 10MP	Ataque de veneno, diminui o MP e aumenta o HP Usa: 3MP	Invocação Ghast Usa: 8MP	Invocação Manticore Usa: 160MP	Usar MP para lançar armas Use: 4MP
Griffon	Chicote de vento -15% de força Usa: 10MP	Aumenta 25% de inteligência Usa: 4MP	Escudo sônico (faça um Dash) Usa: 4 MP	Espada +40% de força Usa: 16MP	Onda de vento Usa: 128MP	Ataque tornado para ativar faça: L, ↓, →, ↑, A Usa: 60MP	Ataque de vento diminui o MP e aumenta o HP Usa: 3MP	Invocação Wind Sprite Usa: 8MP	Invocação Griffon Usa: 160MP	Andar e fazer Dashs mais rápidos Usa: 4MP
Thunder Bird	Chicote elétrico Usa: 10 MP	Aumenta força quando uma área do mapa for aberta Usa: 16 MP	Metade do dano quando for acertado, mas você é arremessado longe Usa: 4MP	Combater sem armas Usa: 16MP	Ataque elétrico com chicote Usa: 12MP	Bola de luz para ativar faça: L, ↓, →, ↑, A Usa: 80MP	Ataque elétrico, diminui o MP e aumenta o HP Usa: 3MP	Invoca Corvos Usa: 16MP	Invoca Thunderbird Usa: 160MP	Aumenta o dano no inimigo, dependendo do tempo de jogo Usa: 47MP
Unicorn	Chicote Sagrado recupera energia +20% de força Usa: 2 MP	Aumenta defesa em 50% e diminui a força em 50% Usa: 8MP	Barreira de escudo Usa:8MP	Espada Sagrada +70% de força Usa: 32MP	Ataque tele-guiado Usa: 40MP	Flechas de luz para ativar faça: L, ↓, →, ↑, A Usa: 80MP	Ataque de luz, diminui o MP e aumenta o HP Usa: 3MP	Invoca Cherun Usa: 32MP	Invoca Unicornio Usa: 160MP	Invencibilidade mas você não pode atacar Usa: 20 MP
Black Dog	Chicote da escuridão +40% de força Usa: 40 MP	Aumenta força em 50% e diminui defesa em 50% Usa: 8MP	Escudo de um buraco negro, diminui energia Usa: 8MP	Ataque com arma +100% de força Usa:32 MP	Bomba das trevas Usa: 32MP	Buraco negro para ativar faça: L, ↓, →, ↑, A Usa: 120MP	Ataque das trevas, diminui o MP e aumenta o HP Usa: 3MP	Invoca IMP Usa: 4MP	Invoca Black Dog Usa: 160MP	Forma de esqueleto Usa: 5 MP



Pokémon Crystal

O final desafiador e incríveis revelações na maior aventura Pokémon de todos os tempos!

Por Ronny Marinoto

Na edição 37, você pôde conferir a primeira metade da mais nova aventura dos monstrinhos de bolso para o Game Boy Color. Agora, é hora de terminar sua jornada e descobrir os maiores segredos do game. Vai nessa, meninão!

New Bark

De volta a New Bark, fale com o professor Elm para pegar o item S. S. Ticket. Siga para Olivine e ingresse no navio S.S. Aqua para refazer o caminho percorrido por Ash nas versões Vermelha, Azul e Amarela do game. Enfrente os treinadores que viajam no navio e, ao chegar na cabine do capitão, você ganhará o item Metal Coat.

Vermillion

O destino agora é a cidade de Vermillion. Siga direto para o ginásio e desafie o treinador Lt. Surge. Com a vitória, a Thunder Badge será sua. (Raichu Level 44, Electrode Level 40, Magneton Level 40, Electrode Level 40 e Electabuzz Level 46).

Saffron

Siga na direção norte (cima), na direção de Saffron, e vá direto ao ginásio da cidade. Atravesse o labirinto de teletransportadores e desafie a líder Sabrina. Vencendo-a, você conquista a Marsh Badge (Espeon Level 46, Mr. Mime Level 46 e Alakazam Level 48).

Rock Tunnel, Power Plant e Radio Tower

Agora, pegue a rota 8 até a cidade de Lavender. Não há nada para se fazer aqui nesse momento, então siga pela rota 10 e cruze o Rock Tunnel. Antes de prosseguir, dê uma passada pelo local onde se localizava a antiga Power Plant, logo abaixo da saída do Rock Tunnel – use a técnica Surf para contornar a costa —, e converse com todo mundo. Você será informado sobre as armações da famigerada Equipe Rocket.

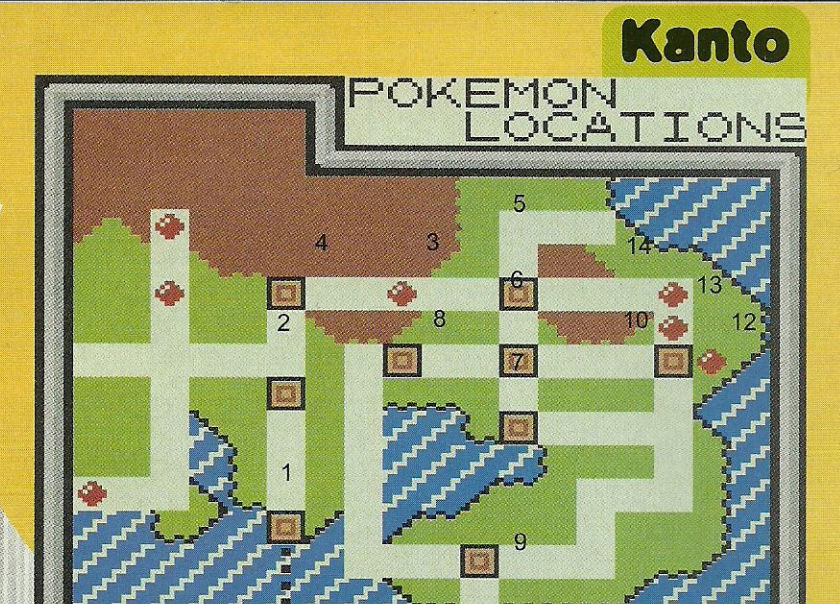
Siga à esquerda pela rota 9 até chegar à cidade de Cerulean e corra para o ginásio. Você verá um dos membros da Equipe Rocket fugindo: siga-o. Encontre-o na ponte (do lado norte da cidade) e vença-o para descobrir onde está escondido o item roubado. Retorne para a Power Plant para devolvê-lo ao seu dono. Com esse trabalhinho, você receberá a permissão para fazer um "Upgrade" em sua Pokéagenda e o item TM07 (Zap Cannon). Vá então para Lavender e entre na Radio Tower. Fale com o homem que está de frente para a parede e uma nova estação de rádio será acrescentada à sua Pokéagenda. Ela deve ser tocada para acordar o Snorlax.

Cerulean

Feito isso, retorne para Cerulean e pegue a saída norte da cidade para se encontrar com Misty. Depois de atrapalhar o namoro dela com o garotão, Misty seguirá para o ginásio. Lute contra seus discípulos e depois desafie a líder para ganhar a Cascate Badge (Golduck Level 42, Quagsire Level 42, Lapras Level 44 e Starmie Level 47).

continua em Celadon

Kanto



01 Pallet
02 Viridian
03 MT. Moon
04 Pewter
05 Cerulean
06 Saffron
07 Vermilion
08 Celadon
09 Fucshia
10 Lavender
11 Cinnabar
12 Radio Tower
13 Power Plant
14 Rock Tunnel
15 Seafoam

Deu tilt!
Mancada! Na matéria da edição anterior (NW37), apresentamos de maneira incorreta o roteiro de **Pokémon Crystal**. A seqüência correta é Violet City, Azalea, depois Goldenrod. Foi mal!

Celadon

Siga para a grande cidade de Celadon e desafie a líder Érika, que está treinando no ginásio. O prêmio pela vitória será a Rainbow Badge (Tangela Level 42, Jumpluff Level 41, Victreebel Level 46 e Bellossom Level 46).

Fuchsia

Pegue a rota 16 (você só poderá atravessá-la de bicicleta) para alcançar a cidade de Fuchsia. Sem muitas opções, siga direto ao ginásio e desafie a nova líder: Anzu, a irmã de Koga. A disputa vale a Soul Badge (Crobat Level 36, Weezing Level 36, Ariados Level 33 e Venomoth Level 39).

Pewter

Retorne para a cidade de Vermilion, aproxime-se do Snorlax e sintonize a última rádio. Assim que a música começar a tocar, verifique o dorminhoco. Quando despertar, ele atacará você. É uma boa idéia usar a Heavy Ball para capturá-lo. Do outro lado da Diglett Cave está a cidade de Pewter. Mais uma vez, nada a se fazer, a não ser seguir para o ginásio e dar um pau no Brock. Nessa brincadeira, você fica com a Boulder Badge (Graveler Level 41, Rhyhorn Level 41, Omastar Level 42, Ônix Level 44 e Kabutops Level 42).

Enfrentando seu rival

Pegue o rumo a oeste, atravesse a Mt. Moon para reencontrar seu antigo rival. É hora de enfrentá-lo! Seu grupo é formado por Sneasel Level 41, Golbat Level 42, Magneton Level 41, Gengar Level 43, Alakazam Level 43 e a terceira evolução do Pokémon, com o qual ele iniciou o jogo, no Level 45.

continua em Cinnabar

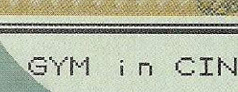




Cinnabar

Continue pela Viridian Forest, passe direto pela cidade de Viridian até chegar à pequena cidade de Pallet. Fale com o professor Oak (Carvalho) e rapidamente procure pelo líder do ginásio de Cinnabar, Blaine.

Use a técnica Surf em Pallet e desça até chegar à ilha de Seafoam. Você encontrará um misterioso treinador, que desaparecerá depois que você falar com ele. Prossiga para a direita até encontrar as ilhas de Cinnabar. Entre na única caverna que há ali para enfrentar Blaine. Derrotado, o treinador lhe entregará a Volcano Badge (Magcargo Level 45, Magmar Level 45 e Rapidash Level 50).



Viridian

Retorne a Pallet. Ali, o professor Carvalho dirá que o líder de Viridian está de volta ao seu posto. Siga para o ginásio para dar de cara com Gary, que assumiu o lugar de Giovanni (Pidgeot Level 56, Gyarados Level 58, Exeggutor Level 58, Rhydon Level 56, Alakazam Level 54 e Arcanine Level 58). Você vai ter que suar para obter a Earth Badge.

O melhor treinador do mundo

Com as 16 insígnias nas mãos, chegou a hora da verdade. O professor Carvalho vai lhe contar sobre o grande mestre Pokémon, o maior treinador de todos os tempos, que mora nas montanhas à esquerda de Viridian – antiga sede da Elite Four. Entre no prédio e você se verá de volta ao centro da Liga Laranja. O caminho à esquerda agora está liberado, permitindo que você atravesse a rota 28 para finalmente chegar às montanhas.

Entre nas cavernas e suba até seu topo para encontrar o último e derradeiro desafiante. A batalha final será contra Ash Ketchum, o grande treinador das versões anteriores! Seu grupo é formado por: Pikachu Level 81, Blastoise Level 77, Charizard Level 77, Venusaur Level 77, Espeon Level 73 e Snorlax Level 75. (ASH)

Claro que não vai ser nada fácil chutar o traseiro dele, mas a vitória sobre esse treinador colocará você no topo da lista como o maior mestre Pokémon de toda a história. Isso é ou não é demais?!

ESTRATÉGIA

Novidades e eventos especiais

Terminou o jogo? A diversão ainda não acabou! Chegou a hora de mandar ver nos (muitos) segredos que Crystal reserva para você!

As novas Pokébolas

Ao todo, existem sete novas Pokébolas no game, cada uma criada a partir de um dos Apricorns coloridos conseguidos (uma de cada tipo por dia) em árvores específicas do mapa. Essas Pokébolas possuem um alto índice de sucesso de captura e são confeccionadas por Kurt, o mestre criador de Pokébolas na cidade de Violet. Confira os itens necessários para forjar cada uma das novas belezuras e para quais criaturas ela irá servir:

Fast Ball
Item: White Apricorn
Usada na captura dos Pokémon que se retiram da batalha logo que você tenta atacá-los (como os três Pokémon Lendários).
Lure Ball
Item: Blue Apricorn
Para os Pokémon que devem ser pescados.
Level Ball
Item: Red Apricorn
Quanto maior for a diferença entre o nível de seu Pokémon em relação ao de seu alvo (com vantagem para você, claro), maior a freqüência de captura dessa Pokébola.
Heavy Ball
Item: Black Apricorn
Apropriada para captura de Pokémon pesados, como Onix, Snorlax...
Love Ball
Item: Pink Apricorn
Captura com grande índice de sucesso qualquer Pokémon que seja da mesma espécie, mas de sexo oposto ao do seu Pokémon em combate.
Friend Ball
Item : Green Apricorn
Selecione para a batalha um Pokémon da mesma espécie que você estiver capturando. Use a Friend Ball e o tiro será certo.
Moon Ball
Item: Yellow Apricorn
Extremamente eficaz contra os Pokémon que evoluem com o uso da pedra Moon Stone, como Clefairy, Jigglypuff e Nidoran.

Piquenique no parque
Faça a festa no National Park

Chegando ao National Park (vindo de Goldenrod), fale com o guarda dentro da guarita. Ele lhe dirá que às terças-feiras (Tuesday) acontecem campeonatos de captura no parque. Pegue vinte Park Balls com ele e siga para a área de captura do parque. Você poderá ficar somente com um dos Pokémon capturados, e o objetivo é conseguir pegar o mais forte. Você terá vinte minutos, mas, se quiser, poderá encerrar a competição antes: é só pegar a saída da direita e falar com o guarda. Ele fará a comparação entre as criaturas capturadas. Como prêmio, o vencedor receberá alguns itens especiais.

Outros Itens:

Metal Coat: no SS Aqua Captain (troque os seguintes Pokémon com esse item equipado: Magnemite, Scyther ou Onix).
King's Rock: encontrado no Slowpoke Well (use-o durante a troca para evoluir o Slowpoke e o Poliwhirl).
Dragon Scale: encontrado na Mt. Mortar, na Rota 27 (use-o durante a troca para evoluir o Seadra).
Up-grade: encontrado na Silph Co. (use-o durante a troca para evoluir o Porygon).

Se liga na Radio Tower
Sintonize sua sorte!

Sabe aquele seu radinho de pilha? Dá pra ganhar muitos prêmios com ele. Sintonize a rádio Lucky Channel e espere pelo sorteio do número ID. Em seguida, corra para a recepção da torre de transmissão (Goldenrod) e veja se você é o feliz ganhador do prêmio. Seja persistente, pois o prêmio pode ser uma valiosa Master Ball.



Nas Ruins of Alph
Desvendando o mistério dos Unowns

Na região chamada Ruins of Alph está escondido o segredo dos misteriosos Pokémon chamados Unowns. Nessa área, está o primeiro dos quatro quebra-cabeças a serem solucionados. Acompanhe a solução de montagem para as quatro figuras, e como alcançá-las:

Kabuto Na câmara, ao norte de Ruins of Alph.
Aerodactyl Use a técnica Surf para atravessar o lago e encontrar a entrada da segunda câmara.
Omanyte Atravesse a Union Cave (mapa saída 01).
Ho-Oh Atravesse a Union Cave (mapa saída 02). É necessário ter a técnica Strength .

Após resolver os quebra-cabeças, capture três formas diferentes de Unowns. Ao sair da caverna, um cientista irá levá-lo até o laboratório e lhe dará uma nova opção na Pokéagenda. Volte para a caverna e capture todas as vinte e seis formas existentes de Unowns (o alfabeto completo). Fale novamente com o cientista para habilitar a Unown Mode, que traduz todas as palavras de sua Pokéagenda para o alfabeto Unown. É só acessar a Pokéagenda e usar o botão Select para encontrar essa opção.
Visite as salas onde foram resolvidos os quebra-cabeças do Kabuto e Ho-Oh e use, respectivamente, a Escape Rope e a técnica Flash dentro da câmara. Saia e volte a entrar na sala para encontrar uma passagem secreta na parede do fundo. Atrás dessa passagem, você encontrará quatro tesouros, que são sorteados aleatoriamente. Boa sorte!

É festa no Daycare

Porque procriar é viver!
Os Pokémon podem se reproduzir quando deixados aos pares (um macho e uma fêmea) no Daycare Center, na Rota 34. O esquema é simples. Deixe um casal de Pokémon na fazenda – o macho com o homem, e a fêmea com a mulher. Se os dois Pokémon mostrarem interesse um pelo outro, um ovo surgirá. Esse acontecimento é importante, já que existem criaturas que são obtidas somente através do acasalamento. Lembre-se de que se não houver interesse não adianta forçar a barra, pois nada acontecerá!

Alguns cruzamentos possíveis:

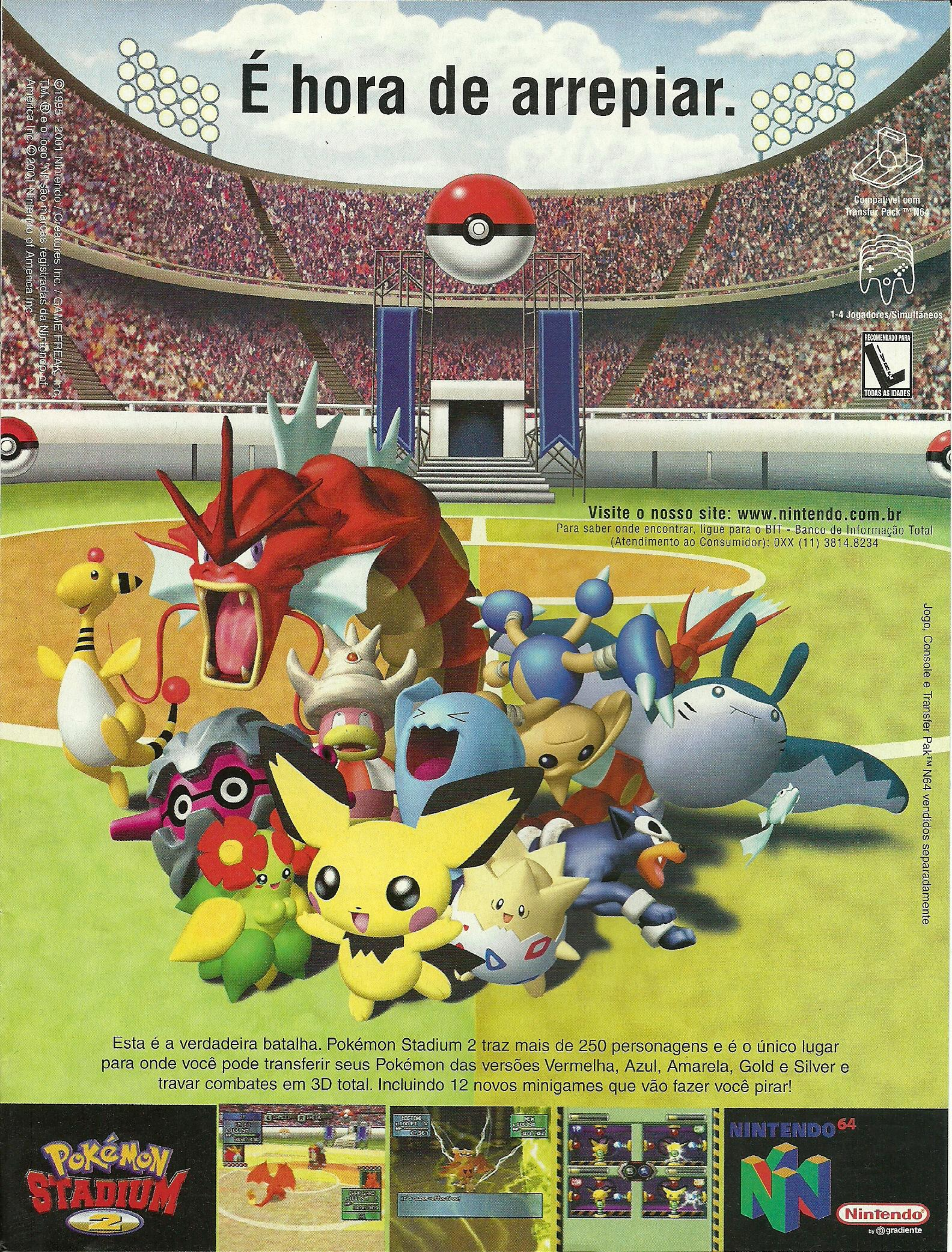
Macho e fêmea Jigglypuff – nasce Igglybuff
Macho e fêmea Clefairy – nasce Cleffa
Macho e fêmea Pikachu – nasce Pichu
Macho e fêmea Magmar – nasce Magby
Macho e fêmea Electabuzz – nasce Elekid
Fêmea Jynx e um macho do mesmo tipo (confira o pequeno ícone que aparece na tela de escolha de Pokémon) – nasce Smoochum

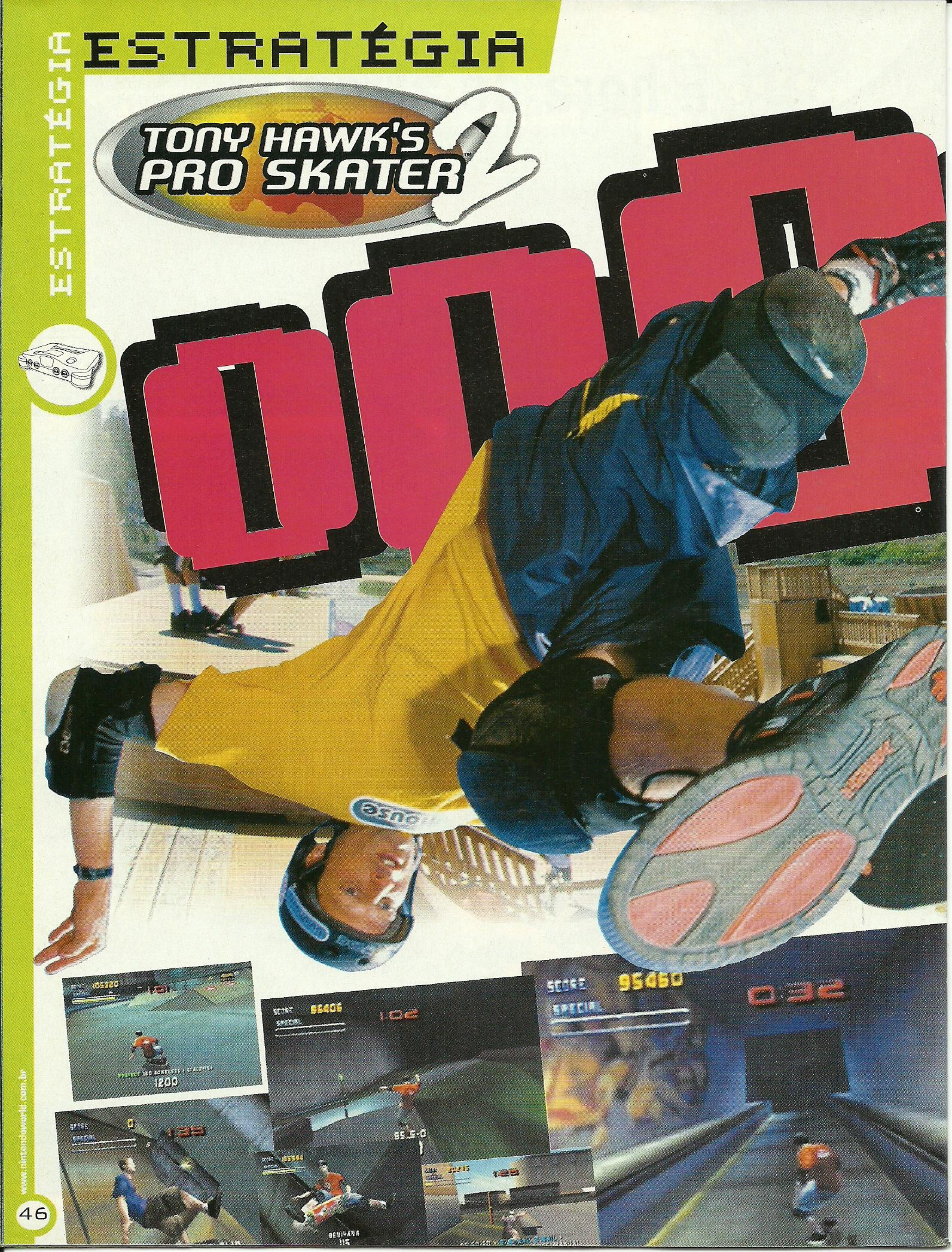
Pedras e itens de evolução
Eles podem mudar sua vida!

O avô de Bill mora na rota 25 e lhe entregará cinco das sete pedras evolutivas que existem. O lance é mostrar o Pokémon certo para ele.
Sun Stone: vença o torneio de captura do National Park (evolui Gloom e Sunkern)
Moon Stone: na Mt. Moon, na rota 27 (evolui Nidorina, Nidorino, Clefairy e Jigglypuff).
As outras cinco pedras são conseguidas depois que você mostrar um Pokémon ao avô de Bill.
Ever Stone: mostre o Lickitung (o Pokémon que estiver carregando esta pedra não irá evoluir).
Leaf Stone: mostre o Oddish (evolui Gloom, Weepinbell e Exeggcute).
Water Stone: mostre o Staryu (evolui Poliwhirl, Shellder, Staryu e Eevee).
Fire Stone: mostre o Vulpix (evolui Vulpix, Growlithe e Eevee).
Thunder Stone: mostre o Pichu (evolui Pikachu e Eevee).

E dá-lhe Ditto!
Ele pode com todo mundo!

Isso mesmo! O Ditto pode cruzar com qualquer outro Pokémon, já que ele não possui sexo e ainda tem a capacidade de copiar outras criaturas.


É hora de arrepiar.
Compatível com Transfer Pack ™ N64
1-4 Jogadores/Simultâneos
RECOMENDADO PARA
LIVRE
TODAS AS IDADES
Visite o nosso site: www.nintendo.com.br
Para saber onde encontrar, ligue para o BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 3814.8234
Jogo, Console e Transfer Pak™ N64 vendidos separadamente
Esta é a verdadeira batalha. Pokémon Stadium 2 traz mais de 250 personagens e é o único lugar para onde você pode transferir seus Pokémon das versões Vermelha, Azul, Amarela, Gold e Silver e travar combates em 3D total. Incluindo 12 novos minigames que vão fazer você pirar!
Pokémon Stadium 2
NINTENDO 64
Nintendo®
by gradiente
©1995 - 2001 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK, Inc. TM, ® e o logo "N" são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 2001 Nintendo of America Inc.


ESTRATÉGIA
TONY HAWK'S
PRO SKATER 2
SCORE 95460
SPECIAL
0:32
SCORE 86406
SPECIAL
1:02
1200

PS!

Detonação absoluta no melhor game de Skate de todos os tempos!

Por **Cassiano Barbosa**

Vamos direto ao assunto. Você que é dono de um Nintendo 64 não pode deixar de conferir o espetacular, delicioso de jogar, desafiante e melhor game de skate de todos os tempos. É claro que estamos falando do novíssimo **Tony Hawk's Pro Skater 2**. Apesar de um doloroso atraso de um ano, ele acaba de ter sua versão de N64 finalizada pelos caras da Edge of Reality. E o resultado – temos que dizer – foi dos melhores.

Apesar das já previstas ausências de versões completas das músicas do jogo, a essência de THPS continua presente em toda sua glória. A jogabilidade fica mais perfeita a cada seqüência, os gráficos estão supernítidos e aquele característico desafio constante e emocionante continua presente.

E é difícil o jogador não prender toda a sua atenção nos oito estágios do game, que oferecem a liberdade que deve existir em um jogo tridimensional e os objetivos criativos que, apesar de parecerem absurdos, tornam-se perfeitamente possíveis à medida que você vai evoluindo no jogo.

Os melhores skatistas do mundo (entre eles, o brazuca Bob Burnquist), famosas marcas de skate e bandas de rock e rap moderno, (como Rage Against The Machine, Anthrax, Public Enemy, entre outras) também dão o toque extra e completam o apelo modernoso do jogo. Mas ser um mestre nas manobras não é fácil. É necessário muito tempo e aprendizado, já que as manobras são complexas e abrem possibilidade para que o jogador desenvolva até o seu próprio estilo. Está pronto para esse desafio? Então, vamos aos princípios básicos e aos principais movimentos do game, a partir da próxima página:



Esmerilhando nas manobras

O segredo para ganhar muitos pontos é ligar uma manobra na outra, assim como no primeiro Tony Hawk. A diferença é que desta vez elas valem muito mais pontos, e agora existe a possibilidade de usar a criatividade e juntar diversas manobras diferentes.
E como funcionam essas ligações chamadas Multipliers? Simples: cada manobra que você executa a mais na combinação faz o valor de todas se multiplicar por um número cada vez maior. Exemplo: a combinação Ollie (vale 100) + Kickflip (200) dobra o valor das duas juntas para 600 (duas vezes 300). É a matemática que rende!

A

Ollies (botão A)
Toda manobra de Street começa com esta manobra de salto, e quanto mais tempo você segurar o botão, mais alto será o Ollie. Use sempre que possível para adicionar Multipliers. Para alcançar lugares mais altos, use manobras como o Boneless (segure para cima, depois para cima + Flip). Ollies valem mais com a opção Fakie ligada (botão L).

B

Flip (botão B)
São manobras que fazem o skate girar. Você pode usar esta manobra tanto em Street quanto em Vertical. Ótimo para combinar com um Manual, essencial para ganhar pontos antes de executar uma manobra de Grab em Vertical. Igualmente às manobras de Grab, Grind e Lip, todas as combinações de direcional + botão geram oito manobras diferentes (com exceção da Lip, que são quatro).

Grab (botão C-direita)
Para ter sucesso em manobras verticais, é essencial conhecer todos os movimentos nos quais seu skatista segura o skate. Portanto, experimente todas as combinações possíveis da alavanca de controle com esse botão.

Grind (botão C-cima)
Aperte este botão junto com a alavanca de controle, quando estiver por cima de uma extremidade, para deslizar o skate sobre ela. Quanto mais equilíbrio tiver o skatista, mais tempo durará a manobra. Dica: faça a manobra, dê um Ollie, faça outra manobra de grind e assim em diante, até o skatista não ter mais equilíbrio para ligar manobras. Essa combinação dará muitos pontos.

Arrase o seu amigo

Graffiti
Como em THPS, o objetivo é fazer Tricks melhores que o oponente nos diferentes campos da fase. Quem fizer a melhor manobra em determinado camp, pinta o cenário com sua cor.

Trick Attack
O mais simples e o mais jogado. Quem fizer mais pontos, ganha.

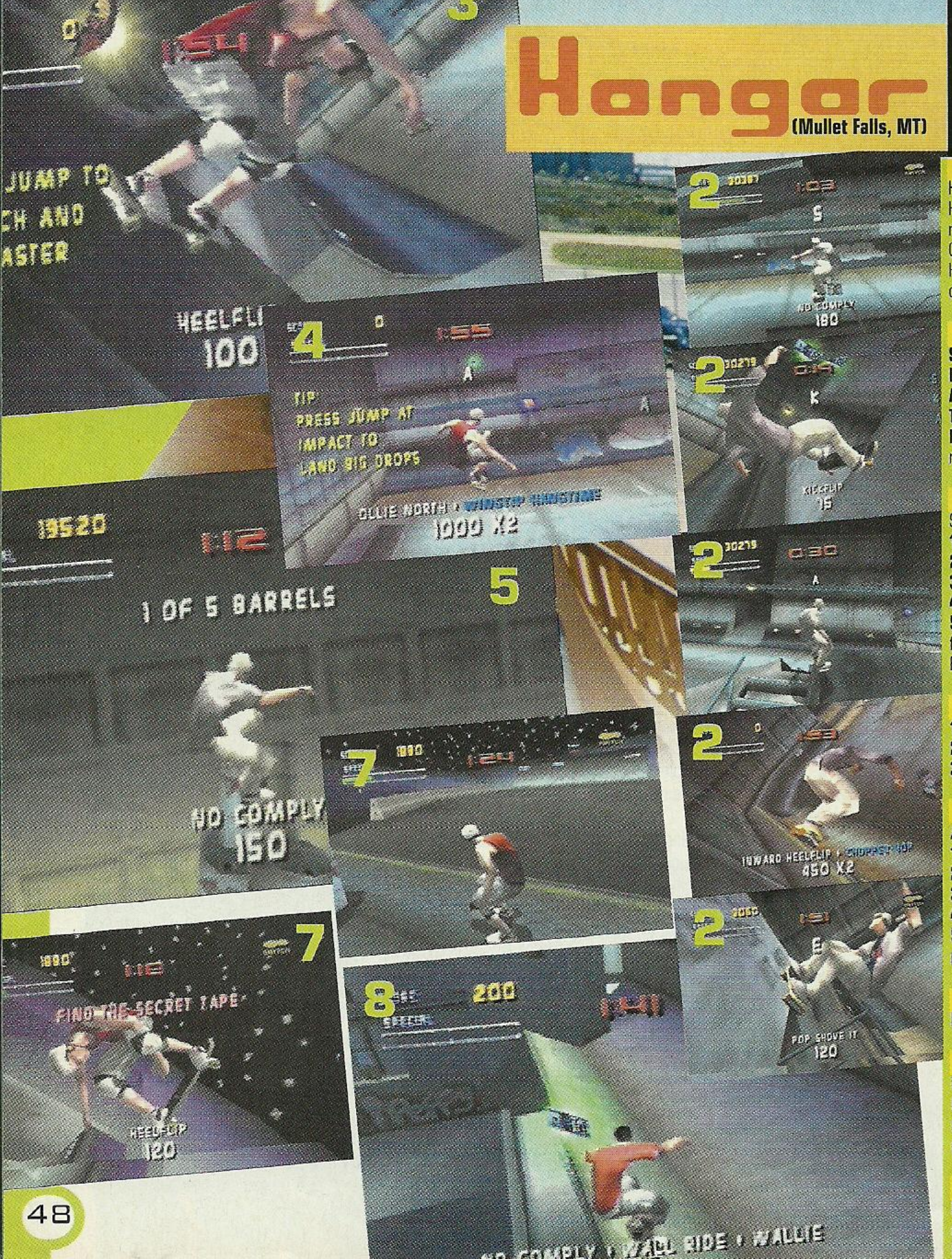
As opções para do

Horse
Pode-se executar só uma manobra por vez, e quem fizer menos pontos ganha uma letra. Perde aquele que completar a palavra "Horse" primeiro.

Encarando o

Diferente da versão anterior (cujo objetivo era ganhar fitas de vídeo), em THPS 2 é necessário ganhar dinheiro para avançar no jogo. Para isso, cada objetivo vale um determinado montante de dinheiro, além de existirem cédulas de grana espalhadas por todas as fases.
Uma boa dica é gastar seu dinheiro primeiro em Stats (as qualidades do skatista), com prioridade para os itens que

Hangar
(Mullet Falls, MT)



High, Pro e Sick Scores:
Há um monte de lugares para ganhar pontos aqui. Você pode usar o Half Pipe e fazer a maneira infalível de ganhar pontos que é: Ollie + manobra de Flip + Manobra(s) de Grab(s). Aproveite também os Gaps que são relativamente fáceis de executar, como o Wingtip Hangtime, que é feito após pular o Half Pipe. É ótimo também começar as manobras com um Boneless para ganhar mais pontos.

Collect S-K-A-T-E:
S: Pule sobre o Half Pipe.
K: Perto do canto, acima da rampa.
A: Do lado do avião, à esquerda do início.
T: Do outro lado, acima da rampa.
E: Na parte de trás da sala do helicóptero, acima da rampa de madeira.

Collect 5 Wings:
São medalhas espalhadas ao redor da fase. Elas estão:
1. Dentro do Half Pipe, do lado direito. Pule para dentro para pegar.
2. Atrás do avião.
3. Na sala do helicóptero, use a rampa de madeira.
4. Ao lado do helicóptero.
5. Na rampa da parede, dividida pelo caminho onde você começa a fase. Pule de uma para outra só quando tiver bastante velocidade. É preciso pegar bastante altura.

Hit 3 Hangtime Gaps:
1. Pule sobre o primeiro Half Pipe.
2. Use a asa do avião como rampa para chegar ao outro lado.
3. Pule sobre o helicóptero usando a rampa.

Barrel Hunt:
Atropelar os cinco barris que estão:
1. Dentro do Half Pipe.
2. Atrás do Half Pipe.
3. Perto da parede que separa as duas salas.
4. Na sala do helicóptero, perto de uma rampa.
5. Atrás de uma abertura na parede. Use a rampa, pressionando para cima para entrar.

Nosegrind over the pipe:
Faça um Grind na barra acima do Half Pipe até o outro lado.

Find the secret tape:
Para achar a fita escondida, faça um Grind na hélice do helicóptero. Isso fará com que ele ligue os motores e abra uma passagem secreta na entrada da parede (ao lado dele). Atravesse a entrada e pegue a fita na rampa do lado de fora.

100% goals and cash:
Recolha toda a grana da fase. A cédula mais difícil de alcançar fica no teto do hangar. Para pegá-la, é necessário ganhar distância do lado de fora e pular sobre a rampa.

Lip (botão C-cima)
Segure a alavanca direcional mais este botão quando estiver em uma extremidade reta. Dependendo do skatista, você poderá executar um Mute Invert ou um Gymnast Plant, entre outras manobras.

Manuals (cima, baixo ou baixo, cima no direcional)
Essa é a maior novidade de THPS2, e se você dominar essa manobra, descobrirá possibilidades totalmente novas. Isso porque com o Manual você equilibra o skate em vez de andar em cima dele e pode usá-lo para ligar manobras diferentes. Depois de executar um Flip ou Grind e antes de encostar o skate no chão, execute a manobra, e emende com outras de Flip, Grind ou Lip depois. Ela só não funciona depois de Grabs, Lips ou em ambientes verticais.

Spins
Ao fazer um Flip ou Grab, mantenha o direcional pressionado para alguma direção. Você executará voltas com o skate, que lhe darão cada vez mais pontos.

Switch (botão R)
Se você executar uma manobra em Switch (com o skate invertido), ela valerá mais pontos.

Gaps
Cada fase tem diversos "Gaps", que são espaços específicos onde é mais difícil de se executar uma manobra. Cada Gap que você cumpre multiplica em uma vez seus pontos, e faz aparecer o nome do Gap em azul na tela (por exemplo, Wingtip Hangtime). Uma surpresa aguarda você se conseguir encontrar todos.

is jogadores

Tag
A medida que você fizer manobras, seu oponente enfraquece. O objetivo é tirar os Stats do outro até ele não poder se mover.

Career Mode

ajudam mais a completar as missões. Equilibre os Stats deixando o jogador mais forte em Ollies, Air e Hangtime. Speed, Rail Balance e Spin também são importantes para passar alguns objetivos. Deixe para comprar Tricks no final, e passe pelo Skate Shop de vez em quando para adquirir novas pranchas. Veja agora como cumprir os objetivos das duas primeiras fases.

School 2

High, Pro e Sick Scores:
O melhor lugar para ganhar pontos nesta fase é no vertical logo à esquerda do início. Faça todas as combinações possíveis no vertical e será fácil conseguir os 100.000 pontos. Também é possível tirar vantagem dos diversos corrimãos da fase.

Collect S-K-A-T-E:
S: Desça a rampa ao lado do início.
K: Após pegar o S, entre no pátio e suba a minirrampa.
A: Seguindo pelo pátio no sentido oposto do início, você verá uma escada com a letra no corrimão.
T: Continue andando pela direita até chegar a uma parede à sua frente. Há uma letra encostada na rampa.
E: Continue andando pela parede até chegar ao beco. A letra está em uma das duas minirrampas encostadas na parede.

Wallride 5 bells:
Nesta missão, é necessário fazer um Wall Ride (diagonal para cima + Grind antes de bater na parede) nos sinos espalhados pela fase.

Collect 5 Hall Passes:
Pegue as cinco chaves que brilham ao redor da fase.

Kickflip TC's Roof Gap
No beco com as duas rampas e a escadaria, há uma rampa baixa que segue em direção a um prédio. Salte dela para chegar ao telhado e faça um Kickflip para chegar ao telhado do outro prédio.

Grind 3 Roll Call Rails
Aqui você precisa fazer um Grind completo no corrimão das três maiores escadarias da fase. Uma está logo à frente do começo do estágio, outra no beco sem saída (use a minirrampa para chegar nela) e a outra é a mesma que tem a letra A.

Find The Secret Tape
Para achar a fita, vá até a rampa com a letra K e faça uma manobra para carregar a barra de Special. Depois, siga reto para o lado oposto do pátio, seguindo as marcas pretas no chão. Você terá que dar um pulo gigante da rampa abaixo do pátio para assim chegar ao topo do prédio. A fita está no meio, entre este prédio e o próximo.

100% goals and cash
As cédulas mais ferradas estão na área do mezanino, logo à direita do começo da fase. Para chegar, faça um Wall Ride no sino e continue subindo. Outras cédulas estão na área após o prédio, que está à frente da fita secreta.

1
TIP: HOLD JUMP LONGER TO OLLIE HIGHER
... + FS SHOVE IT + GYM RAIL 2 RAIL + FS 50-50 + FS SHOVE IT + NOSE MANUAL + FS SHOVE

2
NO COMPLY + BS 50-50
325 X2

3
1 OF 5 SCHOOL BELLS
WALL RIDE + ROCK THE BELLS!
1260 X2

4
KICKFLIP
100
1 OF 5 HALL PASSES

5
KICKFLIP + TC'S ROOF GAP
350 X2

6
1 OF 3 ROLL CALL RAILS
NO COMPLY + BS NOSEGRIND + ROLL CALL GONZ RAIL!
4026

7
NO COMPLY + BS NOSEGRIND
290 X2

8
NO COMPLY + WALL RIDE + WALLIE
1010 X2

O detonado de **Tony Hawk's Pro Skater 2** continua na próxima edição! Até lá!

Saiba mais: Arranque todo o fôlego dos seus pulmões na matéria sobre Tony Hawk da revista **Nintendo World 35**

AVALIAÇÃO


Gráficos **9,0** / Som **8,0** / Jogabilidade **10,0** / Diversão **9,5** / Replay **10,0**
Número de jogadores: **1 a 2 simultâneos** / Tipo de jogo: **esporte (Skate)**
Salve? **sim** / Cartucho de memória **sim** / Cartucho de expansão **sim**
Rumble Pak **sim** / Desenvolvimento: **Edge of Reality** / Publisher: **Activision**

NOTA FINAL 9,5

REVIEWS

ADVANCE WARS

A guerra mais espetacular dos portáteis está para começar!

Esqueça **Super Robot Wars**, **Heroes of Might & Magic** ou **Warlocked**, ou qualquer outro game de estratégia para consoles portáteis. Na nova geração de jogos deste gênero existe um novo peso-pesado. Seu nome é **Advance Wars**. Quando foi anunciado como um dos primeiros games de estratégia para o GBA, muitos jogadores torceram o nariz, imaginando que o resultado deixaria a desejar. Mas nenhum dos antigos jogos tinha o que **Advance Wars** tem: as mãos do talentoso time da Nintendo.

O resultado é dos melhores. São quase vinte unidades disponíveis para você desenvolver seu exército, cada qual com sua habilidade especial e animações – que impressionam, por se tratar de um portátil – exclusivas para cada grupo. Isso sem mencionar a possibilidade de criar seus próprios mapas para desafiar seus amigos.

Marchando rumo ao desconhecido

Depois de passar por um extenso treinamento com sua professora Nell, você poderá escolher entre os diversos modos para batalhar. Desses, o que mais chama a atenção é o Campaign. Nele você inicia sua carreira militar de verdade, comandando as tropas da Orange Star pelos territórios inimigos. Tudo culminando no surpreendente desfecho no qual todos os exércitos se unem para derrotar um inimigo comum – a nação de Blackhole e o general Sturm, que deu início a esses confrontos.

Com o passar das missões, você recebe moedas, que servem para comprar mapas para os modos Multiplayer e War Room. Esta última, aliás, é aquela em que você se aventura logo depois de completar a Campaign. Ela é composta por uma dezena de missões extras, com níveis de dificuldades que variam do fácil ao quase impossível.

Nem Napoleão, nem Alexandre O Grande

De todas as qualidades de **AW**, talvez a mais impressionante seja sua inteligência artificial. Imagine a situação: seu exército imbatível, munido de uma estratégia infalível, passa por todas as primeiras missões sem uma única baixa. O resto de sua jornada será simples, correto? Errou! Você verá que o computador começará a atacá-lo com as mesmas jogadas que você usou! Em outras palavras, se você não está preparado para enfrentar a si mesmo, os oponentes vão acabar com sua vida num apertar de botões. À medida que você alcançar vitórias e obtiver resultados cada vez melhores, a inteligência artificial aprenderá com suas capacidades de tal forma, que se você receber uma qualificação S – a mais alta de todas – logo nas primeiras missões, terá que se preparar para enfrentar verdadeiras pedreiras nas seguintes. Dessa forma, a última batalha torna-se virtualmente impossível.

Magnífico? Quase...

Como toda moeda tem sua outra face, **Advance Wars** não poderia ser diferente. Felizmente, não há muitos contras a serem citados. A trilha sonora, apesar de bem trabalhada e exclusiva de cada exército, pode se tornar repetitiva, em especial em momentos críticos do jogo. Nada que o controle de volume não possa resolver.

O segundo ponto que impede **AW** de ser perfeito é a impossibilidade de suas unidades evoluírem. Chegará o momento em que as habilidades e fraquezas de todas as unidades serão conhecidas. Sem a opção para evoluí-las, ou mesmo ganhar experiência com elas, você acabará não dando o mesmo valor que daria a um combatente que o acompanha desde as primeiras missões.

Advance Wars é um jogo obrigatório para os proprietários do GBA que sentiam falta de uma boa estratégia – em especial aqueles que curtem grandes dificuldades e RPG. Mesmo assim, ainda falta um pouco para os jogos do GBA chegarem aos pés de certos clássicos de Super NES. O jeito é aguardar a chegada de outros pesos-pesados, como **Tactics Ogre** e **Fire Emblem**.

Eric Araki



UAU!! Mas que beleza de gatinha...

Saiba mais: Leia sobre o outro game de estratégia citado neste texto (**Warlocked**) na **Nintendo World 24**.

AVALIAÇÃO

Gráficos **8,0** / Som **7,0** / Jogabilidade **9,0** / Diversão **9,0** / Replay **8,5**

Número de jogadores: **1 a 4 simultâneos** / Tipo de jogo: **estratégia**

Salva? **sim**

Desenvolvimento: **Intelligent Systems** / Publisher: **Nintendo**

NOTA FINAL 8,5





O filme decepcionou, e o game também

O maior problema dos jogos de Game Boy Color sempre foi reproduzir gráficos mais complexos – principalmente aqueles com terrenos acidentados e vegetação. O GB Advance resolveu grande parte desse contratempo, mas também não faz milagres. Isso pode ser visto em **Jurassic Park III: The DNA Factor**, baseado no mais recente filme da série. Apesar dos avanços (a abertura é caprichada), é difícil movimentar o personagem nos cenários iniciais. Vira e mexe você cai num precipício sem nem tê-lo visto. A coisa melhora em fases adiantadas, mas para chegar lá você vai sofrer horrores.

Nas doze fases, sua missão é recuperar uma dúzia de recipientes de DNA que estavam em um avião que caiu na Ilha Sorna. As partículas estão espalhadas pelos cantos, e você precisa pegar uma por uma.

O grande problema é que é difícil enxergar os dinos nos cenários. Além disso, não há como matá-los. No máximo, dá pra jogar comida ou tonteá-los – e para isso, é preciso estar perigosamente perto deles. No geral, **JP III** é decepcionante. Pelo menos, este é o primeiro de uma série de três games que a Konami está criando em cima do filme. Quem sabe os próximos sejam melhores? (N)

Ricardo Matsumoto

A aventura ainda não acabou: **The DNA Factor** continua onde o filme termina

Saiba mais: Leia sobre os outros dois games da série **Jurassic Park** no site www.konami.com



AVALIAÇÃO
Gráficos **5,0** / Som **7,0** / Jogabilidade **6,5** / Diversão **6,0** / Replay **5,0**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **aventura**
Salva? **sim (três slots)**
Desenvolvimento: **KCEA Honolulu** / Publisher: **Konami**
NOTA FINAL 5,8

Gato que não mora no telhado curte uma de herói



Após se dar muito bem em plataformas concorrentes, o gato Klonoa faz sua estréia num console Nintendo. A Namco conseguiu transportar com perfeição toda a magia do mundo tridimensional do herói felino para o Game Boy Advance. Em mais de quarenta fases em duas dimensões, Klonoa precisa acabar com o reinado do perverso dr. Medim, que proibiu as pessoas de sua cidade de sonhar. Durante a missão, será preciso também destruir quatro guardiões inescrupulosos que submetem o povo às piores maldades.

Cada mundo é dividido em dez fases, todas com gráficos (principalmente os cenários) muito bem elaborados. Para completar, os efeitos sonoros trazem vida à aventura, enriquecendo ainda mais o enredo. No início do game você aprende os movimentos básicos do herói, como usar blocos e inimigos para alcançar áreas mais altas e encontrar itens para abrir portas. Seu principal objetivo é encontrar três estrelas escondidas em cada estágio. Se não encontrá-las, não poderá passar para a tela seguinte. Em alguns momentos, como nas fases de bônus, Klonoa usará um tipo de prancha turbinada que fará você se sentir o verdadeiro dono da praia. É provar para não largar mais! (N)

Ivan Cordon







Malandro é o gato, que já nasce de bigode!

Saiba mais: Leia sobre a origem de **Klonoa** na **Nintendo World 36**.



AVALIAÇÃO
Gráficos **8,7** / Som **9,0** / Jogabilidade **8,3** / Diversão **8,2** / Replay **8,0**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Namco** / Publisher: **Namco**
NOTA FINAL 8,3



The Powerpuff Girls: Bad Mojo Jojo

Açúcar, tempero, tudo que há de bom... e o Macaco Louco!

Assim como no sensacional desenho animado (chamado Meninas Superpoderosas no Brasil), tudo está tranqüilo em Townsville. Mas enquanto a cidade dorme, o terrível vilão Macaco Louco arquiteta mais um de seus planos asqueirosos. Em **Bad Mojo Jojo**, o malvado invade o laboratório do professor e o aprisiona. Como se não bastasse, o símio ainda sequestra quatro cidadãos pacatos de Townsville. É muita maldade pra um macaco só!

Este é um game cheio de boas intenções. O que isso quer dizer? Ele tem gráficos bonitinhos, a mesma música do desenho, itens espalhados em todo o canto, é bem facinho... Ou seja, é um joguinho maneiro.

A pancadaria rola como no desenho animado, com a ruivinha Florzinha no papel principal. A menina precisa distribuir socos e pontapés nos inimigos, salvar o dia e colocar na cadeia os piores marginais. A grande sacada – e que faz a ligação entre os três games das **Meninas** para Game Boy Color – é que você encontra alguns cartõezinhos secretos no decorrer do jogo. Cada um dos games tem seus cards exclusivos, e dá até para trocar com seus amigos com o Cabo Game Link!

Cleiton Campos

A cidade de Townsville... e a aventura começa em ritmo alucinante com as defensoras do dia

AVALIAÇÃO

Gráficos **8,0** / Som **7,5** / Jogabilidade **8,0** / Diversão **7,0** / Replay **6,5**

Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**

Salva? **sim**

Desenvolvimento: **Sennari Interactive** / Publisher: **BAM Entertainment**

NOTA FINAL **7,3**

Saiba mais: Assista Meninas Superpoderosas de segunda à sexta, às 19 horas, no Cartoon Network

Dexter's Laboratory: Robot Rampage

A versão animada e renovada de um clássico do Arcade

Quem não se lembra de **Elevator Action**, aquele game antigão no qual você comandava um espião que tinha de coletar documentos secretos, subindo e descendo por elevadores e escadas? Este **Dexter's Laboratory: Robot Rampage** pode muito bem ser considerado a versão Cartoon Network desse clássico.

O jogo, que marca a estréia do personagem da TV (estrela do desenho O Laboratório de Dexter) no Game Boy Color, e segue o mesmo esquema sobe-desce-pula-atira do original. Aqui, o garoto-cientista-estressadinho é o herói da história. Seu objetivo é recuperar os códigos que seu arquiinimigo Mandark espalhou pelos andares do laboratório, enfrentando seus próprios robôs reprogramados, e isso antes que tudo vá pelos ares!

Os gráficos, o som e a jogabilidade são bem simples e sem grilos. Você vai subir, descer, pular e atirar em quatro fases, divididas em quatro cenas cada. **Robot Rampage** peca somente pela ausência da irmãzinha pentelha de Dexter, Dee Dee; mas pelo menos as lâmpadas ainda espatifam quando você atira nelas. É diversão das antigas com cara nova.

Mateus Reis

Dexter, o garoto, o mito, a máquina de invenção... e confusão!

AVALIAÇÃO

Gráficos **6,3** / Som **6,2** / Jogabilidade **6,6** / Diversão **7,0** / Replay **6,4**

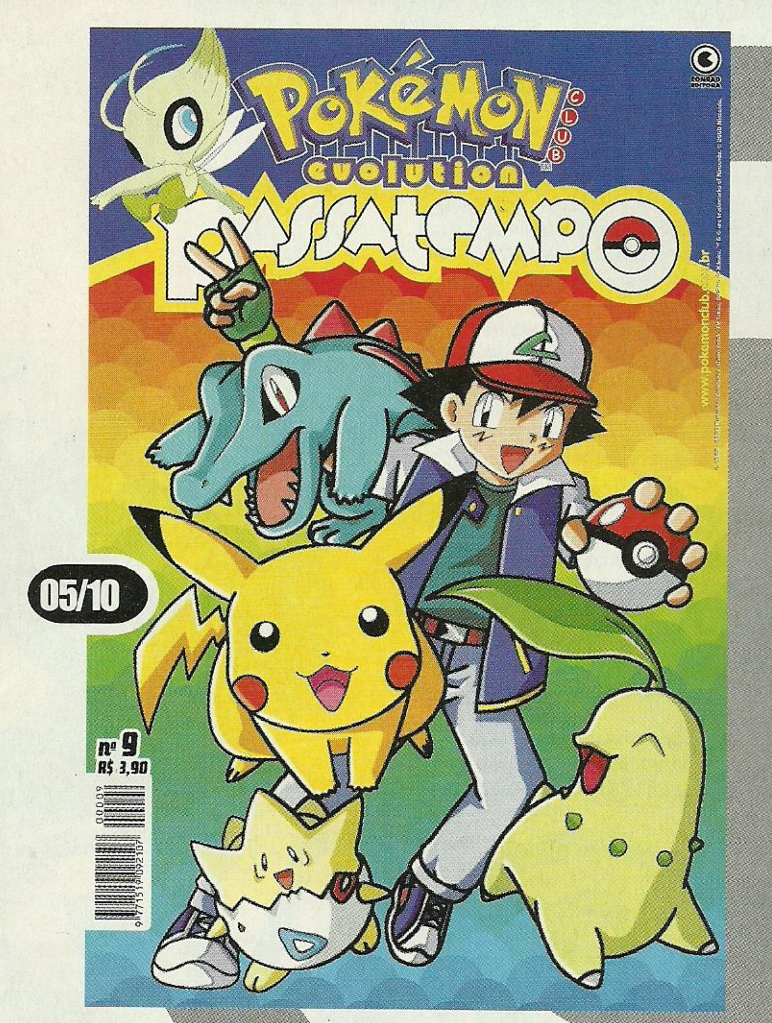
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**

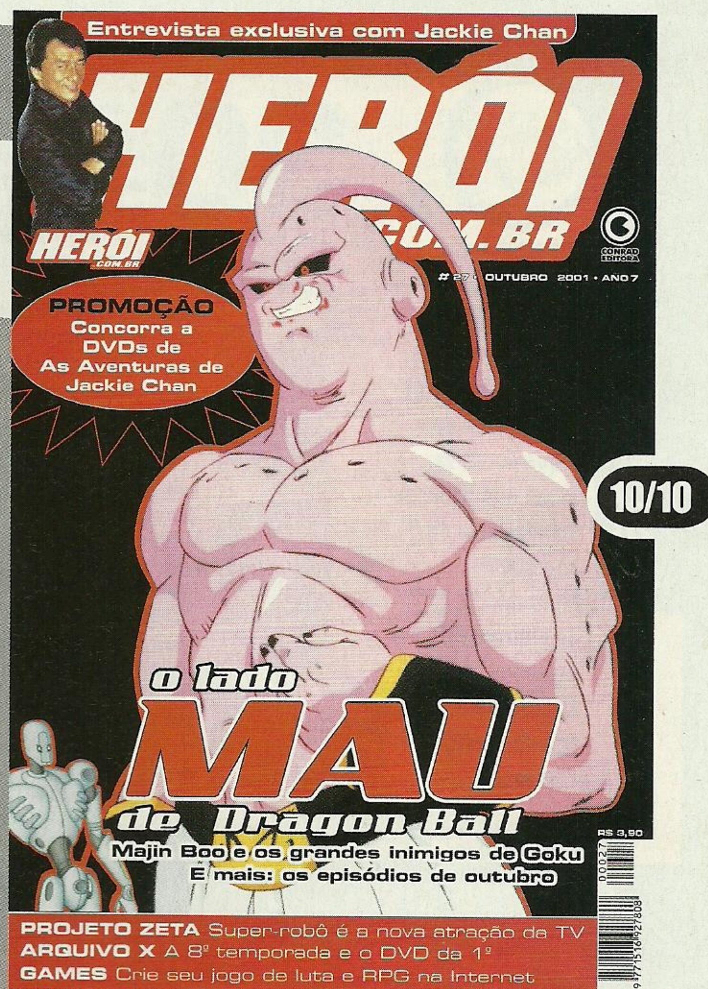
Salva? **não**

Desenvolvimento: **Taito** / Publisher: **BAM Entertainment**

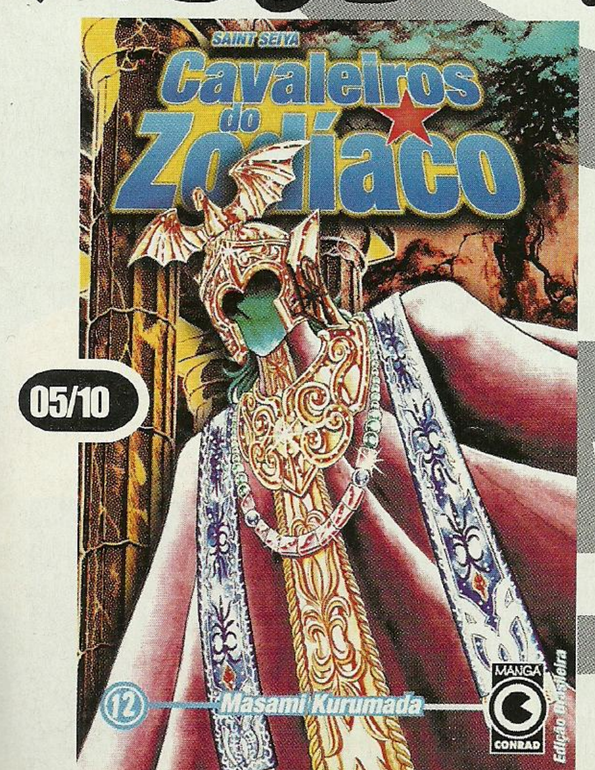
NOTA FINAL **6,5**

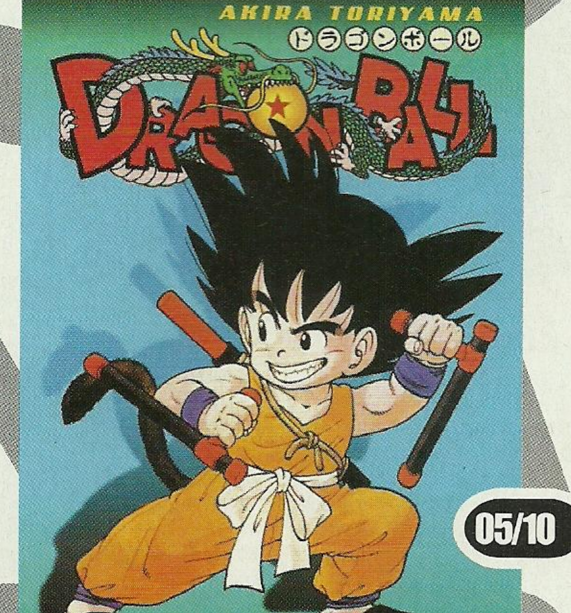
Saiba mais: Leia sobre Dexter e as Meninas Superpoderosas no site www.cartoonnetwork.com.br





nas bancas







CONRAD EDITORA

A partir desta edição, o Super Classics cobrirá a história dos mais importantes fabricantes de jogos de video game que fizeram sua história nos consoles Nintendo. A primeira delas é a japonesa Capcom. Na próxima edição tem mais!

30 de março de 1979, Osaka, Japão. O empresário Kenzo Tsujimoto fundava uma companhia de manufatura e distribuição de máquinas de entretenimento eletrônico que, mais tarde, se tornaria uma das maiores potências no bilionário mercado de games. Batizada de Capcom (uma combinação entre as palavras "Capsule" e "Computer" – as máquinas com bichinhos em cápsulas eram uma de suas especialidades na época), a empresa deu passos ousados e progrediu rapidamente na escalada em direção ao sucesso.

Osaka

Tokyo

USA

Ao longo de seus 22 anos de existência, a Capcom desenvolveu novas tecnologias (ao criar seus próprios hardwares), diversos softwares e muitas séries que se eternizaram. Sua história como produtora de games teve início nos Arcades, com o game Vulgus, em maio de 1984. Ainda no mesmo ano, a primeira batelada de games completou-se com SonSon (tiro, em julho), Higemaru (ação, em setembro) e 1942 (tiro com aviões, em dezembro). No ano seguinte, a Capcom fundou sua filial americana, fechou um contrato com a Nintendo e lançou seu primeiro game para Famicom (o NES japonês): 1942, em dezembro.

Desde então, a empresa estendeu seus domínios sobre praticamente todos os consoles, lançou mais de 350 jogos, fundou subsidiárias em diversas regiões do mundo e se ramificou em divisões especializadas em Arcade, console e desenvolvimento. Uma dessas divisões é o estúdio Flagship, liderado pelo lendário Yoshiki Okamoto, que assinou o script dos mais recentes games Zelda para Game Boy Color: Oracle of Ages e Oracle of Seasons.

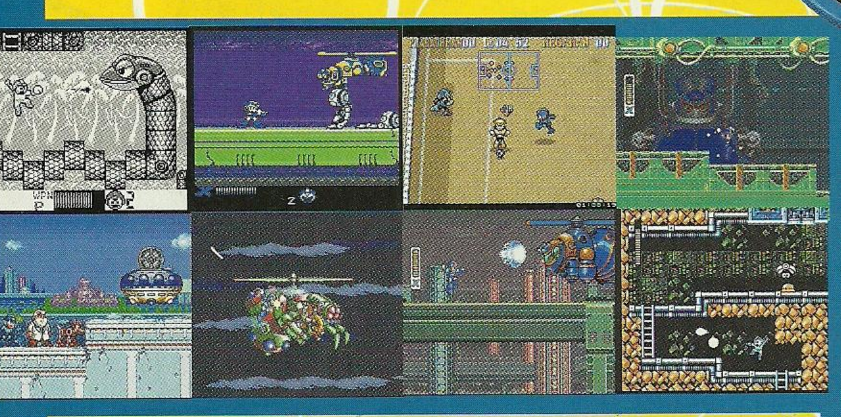
Muitas das grandes séries de sucesso da Capcom você já pôde conferir em Super Classics anteriores. Porém, vamos relembrar agora alguns desses principais títulos e outros clássicos da empresa que fizeram história nos consoles Nintendo.

CAP

Trazendo diversão desde a era de ouro dos 8 bit

Por Fabio Santana





Mega **Man**

Praticamente uma lenda. Este é o status do robozinho azul que se tornou o mascote da Capcom (quase tão conhecido como Mario e Sonic), estrelou dezenas de jogos e foi a principal franquia pré-**Street Fighter** da empresa. Suas aventuras da época do NES trazem nostalgia. Quem não se lembra dos estágios fantásticos, dos chefes de fase originais, do esquema de ganhar novas armas e de personagens eternos como dr. Light, Protoman, Roll e o maléfico cientista dr. Wily, o assistente renegado de Light? A Capcom renovou a franquia ao introduzir a série **X**, com novos elementos, personagens e enredo. No Japão, o pequenino é conhecido como **Rock Man**.

Breath of **Fire**

Breath of Fire foi o primeiro RPG de sucesso da Capcom, capaz de competir com os gigantes da Square e Enix. A série trouxe absoluta qualidade em sistema de jogo e enredo ao descrever as aventuras de Ryu, um garoto meio humano, meio dragão. Como a Capcom se interessava pouco por RPGs no mercado americano, a Square se empenhou em trazer o original para o Ocidente. Depois do estouro que foi esse lançamento, a própria Capcom decidiu lançar a continuação nos EUA. Apenas os dois primeiros títulos de **Breath of Fire** foram lançados para Super NES, mas ambos estão sendo ressuscitados em versões para GBA.

むらびと
「ちょうろう!
むらのそとに くろいりゅうのはたが みえます!









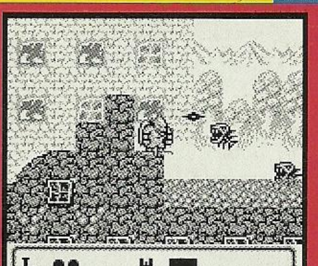


Ghosts'n **Goblins**

Um dos primeiros sucessos da Capcom, **Ghosts 'n Goblins** (conhecido no Japão como **Makai-Mura**) foi lançado nos Arcades em setembro de 85. A fórmula é simples: você controla Arthur através de lugares sombrios, combatendo hordas de criaturas demoníacas para salvar a sua amada que foi raptada durante... hmmm... um momento íntimo. Ao longo dos anos, o game foi sendo renovado com mais armas, diferentes armaduras e criaturas ainda mais aterrorizantes. Quando saiu para Super NES (em 1991), passou a se chamar **Ghouls 'n' Ghosts**.

Gargoyles

Esta série forma uma história paralela a **Ghosts'n Goblins** (tanto que é conhecida como **Makai-Mura Gaiden** no Japão), e conta as aventuras de Firebrand (Red Arremer por lá), o demônio vermelho que é uma das figuras mais marcantes do game original. A série teve início em maio de 1990 no Japão, com o primeiro episódio para Game Boy. A continuação foi lançada para Famicom em julho de 1992, sendo convertida para o Game Boy em abril do ano seguinte (esse episódio não foi lançado nos EUA). A versão para 16 bit veio apenas no final de 94, intitulada **Demon's Crest**. Enquanto os dois primeiros games dessa saga paralela mesclam a ação já conhecida dos games de Arthur com novos elementos de RPG, o game de Super NES firmou-se nas origens (ação desenfreada), para delírio dos fãs.

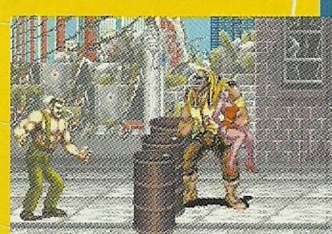






Final **Fight**

A pancadaria nunca havia rolado com tanta intensidade (e qualidade) até a chegada de **Final Fight** aos Arcades japoneses, em dezembro de 1989. Guy, Cody e o prefeito Haggar espancavam os baderneiros da gangue Mad Gear pelas ruas de Metro City para resgatar Jessica. O game também representou a estréia da Capcom no Super NES. **Final Fight** nunca mais apareceu nos Arcades (apenas em **Final Fight Revenge**, em setembro de 1999, num game de luta 3D), mas continuou oferecendo boas seqüências nos consoles Nintendo.



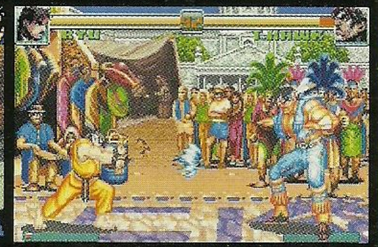
Street **Fighter**

Em agosto de 1987, chegava aos Arcades **Street Fighter**, o game que daria início a um novo gênero de games. Mais tarde, em março de 1991, sua continuação se tornaria um fenômeno no mundo inteiro, um marco, uma influência para todos os outros jogos de luta depois dele. Até hoje, **Street Fighter** já vendeu mais de 24 milhões de jogos para consoles, gerando lucros de mais de 1 bilhão de dólares para a Capcom. É sabido que o lançamento de **Street Fighter II** para Super NES impulsionou ainda mais as vendas do 16 bit da Nintendo.









Isto também é **Capcom**

Outros sucessos da empresa

- **1942** (Nintendo)
- **Chip'n'Dale: Rescue Rangers** (Nintendo)
- **Little Nemo: Dream Master** (Nintendo)
- **Captain Commando** (Super NES)
- **U.N. Squadron** (Super NES)
- **Duck Tales** (Nintendo)
- **Aladdin** (Super NES)
- **X-Men: Mutant Apocalypse** (Super NES)
- **Magical Tetris Challenge** (Nintendo 64)
- **Resident Evil 2** (Nintendo 64)


AGORA SEU
PAI PASSA
DA PRIMEIRA
FASE:
A
COMPRA.
Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234. ™ ®, Game Boy Color e o logo "N" são marcas registradas da Nintendo.©2001 Nintendo.
A disponibilidade do produto e das cores depende do estoque de cada loja.

WWW.NINTENDO.COM.BR

GAME BOY® COLOR

199,00



NINTENDO®64

299,00





GAME BOY COLOR

SEU FILHO ESTÁ LOUCO POR DIVERSÃO E VOCÊ POR TRANQÜILIDADE. APROVEITE, NINTENDO FICOU MAIS BARATO.

Leo Burnett

*Esta é a nova cara do **Top Secret!** que indicam o console*

Beetle Adventure Racing

Opções secretas (Cheat Menu) Entre no modo Championship para apenas um jogador (1 player). Vá no circuito Coventry Cove e corte caminho no celeiro, onde você encontrará uma pilha de feno. Dentro das pilhas, próximo à estrada, há uma caixa. Bata na caixa e você ouvirá o narrador dizer Groove. Ao terminar a corrida, vá para a tela de opções para a palavra Cheats aparecer. Entre nesta tela para encontrar algumas opções secretas.



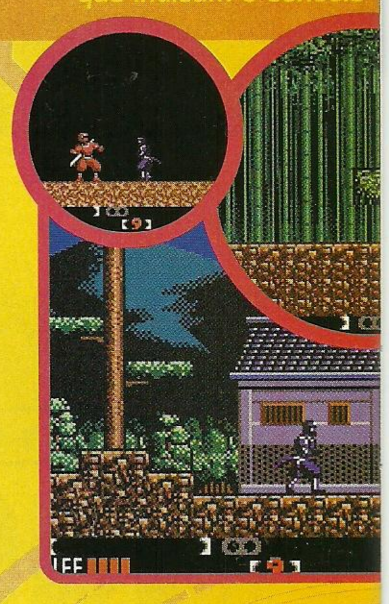
Abrir os blocos de interrogacão Esse truque habilita os blocos de ? na tela de opções do modo 2 Player Battle Mode (acessado através do Cheat). Vá para o circuito Coventry Cove. Depois de uma das pontes, há uma rampa à esquerda. Pule em direção à estrutura de pedras. Agora, passe próximo a uma pedra grande e procure por uma caixa. Se encontrar, uma nova opção se abrirá.

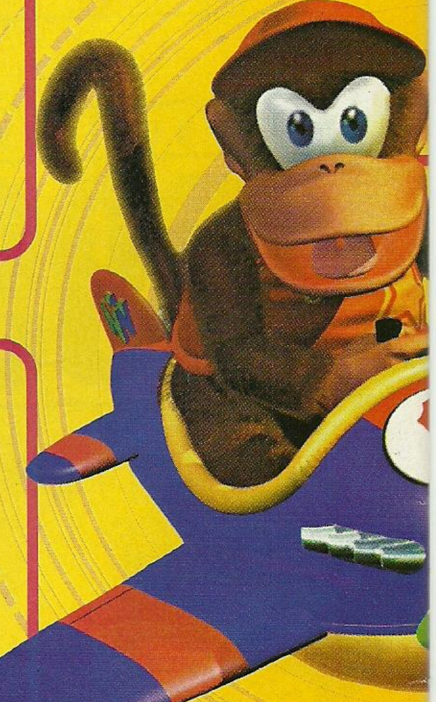
View Mode (Novas Câmeras) Para ativar o View Mode nas opções secretas, vá ao circuito Inferno Islee e siga até a área que lembra um vilarejo. Do lado direito da pista, há uma casa com o teto achatado. Pule de uma maneira que seu carro caia sobre esse telhado. Agora dê marcha a ré e quebre a caixa para ativar a nova opção. Nela, você terá duas novas câmeras, além das normais.

Novas fases no Battle Mode No início do jogo, a maioria das fases do Battle Mode estão fechadas e precisam ser liberadas para que você possa competir com um amigo. Para isso, entre no modo Championship, encontre e quebre todas as caixas de bônus de todas as pistas. Você deve conseguir 100 pontos em cada fase para funcionar.
Obs.: não é preciso chegar sempre em primeiro em todas as corridas. Os pontos são muito mais importantes, porém, com uma má colocação, você não se classifica para a próxima prova. Para um melhor desempenho, use o carro de polícia. Só ele pode fazer os outros carros pararem, o que lhe dá mais tempo para procurar as caixas.

Sem radar em Battle Mode No circuito Conventry Cove, na área onde há flechas apontando para a direita, vire à esquerda e pule para pegar uma caixa que vale cinco pontos. Quando cair em uma ilha com uma estrutura de pedra, a sua frente haverá uma rampa com uma caixa que vale dois pontos. Atrás da pedra, à esquerda (se você estiver muito rápido, não poderá ver), existe uma caixa-flor. Quebre-a e termine o circuito para habilitar esse código no Cheat.

Limite de tempo no Battle Mode Para ativar limite de tempo no Battle Mode, termine o circuito Inferno Isle.





Tony Hawk's Pro Skater 2



Truques que nem o Tony sabia

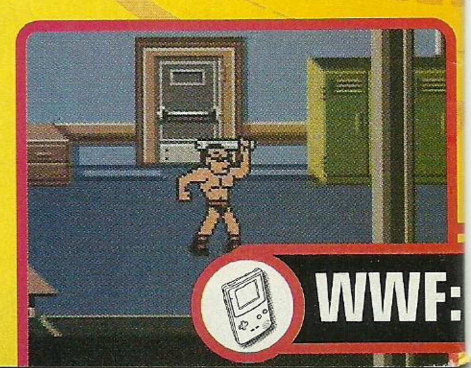
Atenção: para habilitar os truques a seguir, pause o jogo, segure o botão L e faça uma das seqüências. A tela tremerá, indicando que a dica funcionou.

Equilíbrio perfeito: C↓, →, ↓, C←, C↓, C↑, C→, C←.
Pontos multiplicados por 10: C↓, C↓, C↓, C↓, C←, C→, →.
Aumentar habilidades em 10 pontos: ↓, ↑, C↑, C←, ↓, ↑, C↑.
Gravidade da lua: C↓, C←, C→, C←, ↑, C↓, ↓, →, C↓, C↓.
Skatista magrelo: ←, C→, →, ↓, C↓, ↑, ↑.
Modo Turbo: C←, C↓, C↑, ↓, ↑, →.
Modo voador: →, ↑, C↓, C↑, C↓, C←, C-←, C→.





Roswell



WWF:

Para facilitar sua vida, esta seção está dividida por plataformas. Repare também nas vinhetas de identificação de cada game. O **Pergunte aos Pilotos** continua na última página. Mande suas dúvidas para nossos pilotos!

Return Of The Ninja



Todas as fases, inclusive o final
Para abrir a seleção de fases, entre com a Password 2PQQ651 4P43ZQZ 0ZSD.
Para ir direto ao final, entre com a Password 5TKWFDT 7VFYOM1 H1NT.



Chicken Run

Passwords para ajudar na sua fuga
Obs.: entre os ícones selecionáveis para se compor a Password, você encontrará a medalha de bronze. Para selecionar outras medalhas, basta mover o cursor para baixo algumas vezes. Veja o quadro:

Cross	– 1 vez	**Bravery**	– 5 vezes
Valor	– 2 vezes	**Crown**	– 6 vezes
Silver	– 3 vezes	**Diamond**	– 7 vezes
Honor	– 4 vezes		

Pular fases: Honor, Valor, Bronze, Silver. Pause o jogo e use o botão Select para pular a fase.
Invisibilidade: Crown, Bronze, Honor, Valor.
Tempo infinito: Diamond, Honor, Cross, Crown.



Diddy Kong Racing

Magic Codes
Para utilizar estes códigos mágicos, entre no modo Options, na opção Magic Codes. Você poderá colocar quantos códigos quiser. Lembre-se de que alguns deles não funcionam no modo Adventure (somente no modo Tracks)!



Código	Descrição	Código	Descrição
WHODIDTHIS	Veja os créditos sem chegar no final.	JOINTVENTURE	Jogar o modo Adventure em 2 pessoas.
TIMETOLOSE	Jogadores superdifíceis.	VITAMINB	Bananas ilimitadas.
FREEFRUIT	10 bananas no começo.	ARNOLD	Personagens e veículos maiores.
TOXICOFFENDER	Todos os balões ficam verdes (óleo).	DOUBLEVISION	Dois jogadores podem escolher o mesmo personagem.
OPPOSITEATTRACT	Todos os balões são de arco-íris (imãs).	FREEFORALL	Poder máximo com um só balão.
BOMBSAWAY	Todos os balões são vermelhos (mísseis).	JUKEBOX	Alterar a música.
BODYARMOR	Todos os balões são amarelos (escudos).	TEENYWEENIES	Encolher os personagens (e veículos).
BLABBERMOUTH	Todas as buzinas mudam de som.	ZAPTHEZIPPERS	Retirar os Zippers (turbos) das pistas.
BYEBYEBALLOONS	Computador não pode usar armas.	OFFROAD	Passar pela grama sem perder velocidade.
NOYELLOWSTUFF	Nenhuma banana no modo multiplayer.	ROCKETFUEL	Todos os balões ficam azuis (turbo).
BOGUSBANANAS	Bananas reduzem a velocidade.		

Conspiracies: Aliens, Myths And Legends



Chuva meteórica de Passwords

Fase	Password	Fase	Password
02	BFBBBFBH	09	BNVVBFBP
03	BGBBBFBJ	10	BPVVBFBQ
04	BHBBBFBK	11	BQVVBFBR
05	BJBBBFBL	12	BRVVBFBS
06	BKBBBFBM	13	BSVVBFBT
07	BLVVBFBM	14	BTVVBFBV
08	BMVVBFBN	15	BVVVBFDB





Betrayal



Modo Debug
Digite o código 4232 na tela de Password.



Mega Man II





A melhor ordem: enfrente os vilões nesta ordem para ter sua vida facilitada.

1. Clash Man
2. Metal Man
3. Wood Man
4. Air Man
5. Needle Man
6. Magnet Man
7. Hard Man
8. Top Man

Códigos:
Use estas Passwords para começar direto no estágio de qualquer um dos chefes. Para colocar os códigos, coloque as bolinhas nas coordenadas correspondentes.

Metal Man: A1, B3, B4, C3, D1, D2, D4.
Wood Man: A1, A3, C3, D1, D2, D4.
Air Man: A1, A3, B4, C3, D1, D2, D4.
Needle Man: A2, A3, B1, B4, C3, D1, D2, D4.
Magnet Man: A2, A3, B1, B4, C2, C3, D1, D4.
Hard Man: A2, A3, B1, B4, C2, D1, D4.
Top Man: A2, A3, B1, B4, C2, C3, C4, D1.
Dr. Wily: A1, A2, A3, B4, C2, C3, C4, D1.

Para começar com quatro tanques de energia:
A2, A4, B3, B4, C1, C2, D2, D3.

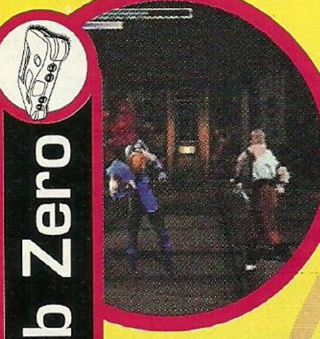
X-Men: Wolverine's Rage



Roupa diferente
Na tela com as palavras Press Start, faça a seqüência: cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B, A. Um ruído confirmará que o truque funcionou, e Wolverine terá um novo uniforme para iniciar a aventura.

Passwords
Fase 2: máscara, garra, símbolo X, Wolverine.
Fase 3: garra, Dente de Sabre, Wolverine, máscara.
Fase 4: caveira, máscara, símbolo X, garra.
Fase 8: garra, máscara azul, símbolo X, caveira.
Fase 9: caveira, símbolo X, garra, Dente de Sabre.
Final: máscara azul, caveira, símbolo X, Jubileu.

Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero



Golpes de Sub-Zero

Ice Blast
↓↘→C↓

Slide
LC↓C→←

Directional Ice Blast
↓↘→C↑

Air Ice Blast
No ar, ↓↘→C↓

Ice Clone
↓↙←C↓

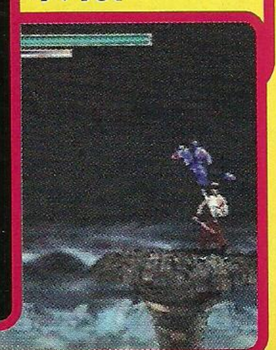
Ice Shatter
↓↘→C↓↓↘→C↓↓C←

Super Slide
LC↓C→←

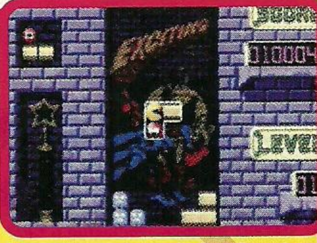
Freeze on Contact
↓→→C←

Polar Blast
→←←C←

Fatality
→↓→C←



Pac-Man Collection



Passwords do modo Pac Attack

Fase	Password	Fase	Password
01	STR	51	TMF
02	HNM	52	QNS
03	KST	53	GWR
04	TRT	54	PLT
05	MYX	55	KRW
06	KHL	56	HRC
07	RTS	57	RPN
08	SKB	58	CNT
09	HNT	59	BTT
10	SRY	60	TMP
11	YSK	61	MNS
12	RCF	62	SWD
13	HSM	63	LDM
14	PWW	64	YST
15	MTN	65	QTM
16	TKY	66	BRP
17	RGH	67	MRS
18	TNS	68	PPS
19	YKM	69	SWT
20	MWS	70	WTM
21	KTY	71	FST
22	TYK	72	SLW
23	SMM	73	XWF
24	NFL	74	RGJ
25	SRT	75	SNC
26	KKT	76	BKP
27	MDD	77	CRN
28	CWD	78	XNT
29	DRC	79	RNT
30	WHT	80	BSK
31	FLT	81	JWK
32	SKM	82	GSN.
33	QTN	83	MMT
34	SMN	84	DNK
35	TGR	85	HPN
36	WKR	86	DCR
37	YYP	87	BNS
38	SLS	88	SDC
39	THD	89	MRH
40	RMN	90	BTF
41	CNK	91	NSM
42	FRB	92	QYZ
43	MLR	93	KTT
44	FRP	94	FGS
45	SDB	95	RRC
46	BQJ	96	YLW
47	VSM	97	PNN
48	RDY	98	SPR
49	XPL	99	CHB
50	WLC	100	LST

Snoopy Tennis



Jogue com o Woodstock
Escreva a password ZVBM.
Habilite o Woodstock e o Chiqueirinho (Pig Pen)
Escreva a password ZLNH.
Habilite os personagens Woodstock, Chiqueirinho e Marcie
Escreva a password HGQM.



PERGUNTE AOS PILOTOS

Nesta edição, responderemos exclusivamente às perguntas do game **The Legend of Zelda: Oracle of Seasons**



The Legend of Zelda: Oracle of Seasons

Depois de pegar as cinco essências da natureza, como faço para passar pela Lost Woods? A revista está D+!
Edilson José Stramasso São Paulo/SP

Vai lá, Edilsão! As coordenadas são as seguintes: suba no tronco e mude a estação para inverno. Depois, siga para a esquerda e, ao encontrar outro tronco, selecione a estação outono. Desça, mude a estação do próximo tronco para primavera e siga pela direita para, finalmente, selecionar a estação verão no último tronco. Feito isso, siga para a direção norte e saia da floresta.

E aí, pessoal da melhor revista do universo? Gostaria de saber onde encontro o Power Bracelet!
Matheus de Oliveira Caetano Via e-mail

A jóia rara (Power Bracelet) que você tanto procura pode ser encontrada no segundo Dungeon, Snake's Remains. Basta você percorrer todo o labirinto para garimpar esse item no caminho.



Não consigo derrotar o mago do nível 4. Também queria saber: como faço para aumentar o nível da espada e do escudo? Estou desesperada e já cansei de apanhar! Amo todos vocês. Não me deixem na mão.


Elvina Seidel Via e-mail



Calma, Elvina! Somos especialistas em desencalhar a mulherada. Para derrotar Agahnim, mantenha sempre as tochas da sala acesas. Quando ele aparecer, rebata a magia usando sua espada. Lembre-se que você só poderá acertar o mago que possui sombra.
Já c onseguir uma espada melhorzinha não é tarefa fácil. A Noble Sword está em Lost Woods. No tronco, mude a estação para inverno e siga para a esquerda. Ao encontrar o outro tronco, selecione a estação outono. Continue seguindo para a esquerda até encontrar dois troncos. Selecione as respectivas estações: primavera e verão. Depois desta seqüência, você encontrará a Noble Sword. A Biggoron Sword somente estará disponível quando você entregar a Password para o Biggoron.
Sobre sua última pergunta: o escudo que lhe dará maior segurança é o Iron Shield, mas para empunhá-lo você precisará reunir alguns itens. São estes:
Blue Ore: encontrado na região ao leste de Subrosia.
Red Ore: encontrado na área ao oeste de Subrosia.
Hard Ore: entregue os dois primeiros itens para o Furnece Chief.
Finalmente, leve o Hard Ore para Subrosian Smith. Você receberá o Iron Shield. O Mirror Shield somente estará disponível quando você entregar a Password para Subrosian Smith.

Terminei Oracle of Ages **e comecei a jogar o** Oracle of Seasons**. Tudo ia bem, até que, antes de entrar no terceiro templo, eu descobri: eu estava com o Dimitri, o animal da outra versão! A questão é que não gosto dele. Quero o Ricky de volta! Ajudem-me!**
Príncipe Endymion Via e-mail

Você vai ter que engolir o Dimitri, meu caro Príncipe Endymion (nominho estranho o seu, hein?). Infelizmente, não é possível a troca de animais durante a aventura. Mas você pode fazer o seguinte: termine o jogo usando Dimitri. Na continuação do game, siga para Blayno's Gym e vença a luta de boxe para receber o item Rick's Gloves. Daí, vá para a região a oeste do Gym e entregue o item para Rick. Isso possibilitará a troca de animais.

POWERLINE (11) 3814-8044

EMPACOU?

Está travado em algum game Nintendo? Tem dúvidas cruéis que nem seu melhor amigo sabe responder? Mande sua pergunta para nossos pilotos!
Escreva para

PERGUNTE AOS PILOTOS
NINTENDO WORLD
Rua Maracaí, 185
Aclimação
CEP: 01534-030
São Paulo / SP

ou mande um e-mail para:
pilotos@nintendoworld.com.br
As dúvidas mais freqüentes serão respondidas nesta seção.



Dr. Wily

Se fôssemos fazer uma lista dos vilões mais insistentes de todos os tempos é possível que o típico cientista maluco dr. Wily estivesse bem perto do topo. O pior é que ele quase sempre surge com o mesmo plano para conquistar o mundo, cansando a beleza de seu arquiinimigo Mega Man: construir um exército com os mais diversos robôs que recebem ordens somente dele. Um antigo parceiro de dr. Light, dr. Wily traiu seu cientista companheiro e utilizou a fórmula de produzir perfeitos ciborgues para seus planos diabólicos. O problema é que a cada desafio, esses monstros de lata tornam-se mais poderosos. É uma pena, mas faz um bom tempo que o velhinho não aparece pelo mundo digital do video game. Apesar de ser "sangue ruim" e totalmente pirado, Wily é bastante engraçado – especialmente quando usa seu disco voador e faz aquela cara de doidão, balançando suas grossas sobrancelhas. N

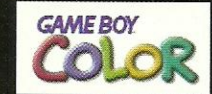
Jogos Nintendo que participou:

Mega Man	Nintendo	1987
Mega Man II	Nintendo	1988
Mega Man III	Nintendo	1990
Mega Man IV	Nintendo	1991
Mega Man V	Nintendo	1992
Mega Man VI	Nintendo	1993
Mega Man VII	Super Nintendo	1995
Mega Man	Game Boy	1991
Mega Man II	Game Boy	1992
Mega Man III	Game Boy	1993
Mega Man IV	Game Boy	1994
Mega Man V	Game Boy	1995

Profissão: cientista maluco
Habilidades: construir robôs e criar planos insanos para conquistar o mundo
Sinais característicos: os cabelos brancos, a careca brilhente, as grossas sobrancelhas e os oculos fundo-de-garrafa
Principal projeto de vida: ser o senhor absoluto do mundo e destruir Mega Man
Quantidade de robôs diferentes construídos: inúmeros, em mais de uma dezena de games



www.nintendo.com.br





VOCÊ CONSEGUE DESVENDAR O MISTÉRIO?

Desvende o segredo dos Unown de Pokémon Crystal, a mais nova aventura da série Gold & Silver para Game Boy® Color. Aqui, você encontrará um novo Pokédex, descobrirá uma nova maneira de capturar Suicune e enfrentará a Battle Tower - o torneio mais desafiador de todos os tempos. Além disso, pela primeira vez, você poderá escolher entre controlar um personagem feminino ou masculino.



O universo Pokémon está de volta, mais cristalino do que nunca!



pokemon.com.br



Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234.

ARGENTINA/BOLÍVIA/BRASIL/COLÔMBIA/CHILE/ESTADOS UNIDOS/MÉXICO/PARAGUAI/PERU
ALEMANHA/DINAMARCA/ESPANHA/FRANÇA/HOLANDA/INGLATERRA/ISRAEL/ITÁLIA/POLÔNIA/ROMÊNIA/TURQUIA

Times de meninos e meninas do mundo todo se encontrarão na Copa Fox Kids. Serão times de 20 países diferentes disputando na Espanha a grande final. Não coma bola! Acompanhe pela TV e pelo site. O show de bola vai começar!





Final São Paulo: 15/09 das 8h às 18h, Colégio Santa Cruz
Final Rio de Janeiro: 22/09 das 8h às 18h, Fórmula do Gol
Final Porto Alegre: 06/10 das 8h às 18h, HD Sport Center
Final Brasil: 27/10 das 12h às 17h, Metroball - São Paulo
Grande Final Mundial: Espanha 2002

No campo, na arquibancada ou em casa, você vai vibrar com a Copa Fox Kids.

FOX KIDS CUP

Rumo à Espanha 2002
www.copafoxkids.com.br

WG PROPAGANDA

PATROCÍNIO:















APOIO:







